132 oldal › 3 CD melléklet › teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2003/7

WWW.PCGURU.HU

TELJES JÁTÉK › A NAGY BALHÉ!

PC GURU TOP 100 A VILÁG LEGJOBB JÁTÉKAI

› ELŐZETESEK

PANZERS
RAILROAD TYCOON 3
LORDS OF EVERQUEST
PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME INTERJÚ

› ISMERTETŐK

RISE OF NATIONS
THE SIMS: SUPERSTAR
COLIN McRAE RALLY 3
THE HULK › MOTOGP 2 › POKOLI SZOMSZÉDOK

› HARDVER

TÉRHANGZÁS
BENCHMARK BOTRÁNY
BEVITELI ESZKÖZÖK

GTA: VICE CITY VÉGIGJÁTSZÁS

MINDEN IDŐK 100 LEGJOBB PC-S JÁTÉKA • CODENAME: PANZERS • RISE OF NATIONS • COLIN McRAE RALLY 3 • THE HULK • MOTOGP 2 • TÉRHANGZÁS • BENCHMARK BOTRÁNY

A PC GURU jelen számához három ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

Ára: 1696 Ft - Előfizetéssel: 1296 Ft

A HÓNAP JÁTÉKA:

RISE OF NATIONS

Eltelt már annyi idő a Command & Conquer: Generals megjelenése óta, hogy a stratégia-fanok eléggé ki legyenek éhezve valami jó kis „klasszik” RTS-re. Tovább nem kell várniuk: az MS Game Studios jóvoltából megérkezett mindannyiunk aktuális kedvence, a Rise of Nations. A játék az Age of... vonalat erősíti, ám nem az Ensemble Studios fejlesztette, hanem a Big Huge Games, ahol mindenféle Civilization-közeli emberek dolgoztak – és ez meg is látszik a terméken. A bevált real-time elemek ugyanis Sid Meier klasszikus sorozatának legjobb megoldásaival ötvöződnek, pofátlanul addiktív játékmenetet eredményezve.
A készítők mindezt az elődökre jellemző monumentalitással és a tőlük szokott magas nívón vitték képernyőre, így sok-sok álmatlan éjszaka és csésze kávé után fogjuk legközelebb úgy érezni: kéne már valami jó kis „klasszik” RTS...

Köszöntünk benneteket ebben az aszfaltolvasztó kánikulában! Nem állítjuk, hogy nem izzadtunk le a PC GURU készítése közben, de ennek persze semmi köze nem volt a lap tartalmához. Annál is inkább, hiszen a nyári szezon indulása ellenére nagy nevek landoltak a polcokon, mindenki megtalálhatja a neki szimpatikus programot. Akad itt akció (Day of Defeat), stratégia (Rise of Nations), és sportjáték (Colin McRae Rally 3) is, hogy csak a nagyobb neveket említsük. Megpróbáltunk mindent összeszedni GTA3: Vice City ügyben is, reméljük ennyi információval, már elboldogultok a játékban. Ha pedig könnyed, nyári olvasnivalóra vágytok a buborékos bambi mellé a hűsítő árnyékban, akkor ez nem lehet más, mint a PC GURU TOP 100 gyűjteménye, mely minden idők legjobb játékait varázsolja elétek. A hűs szobába beülve azonban első dolgotok legyen a Nagy Balhé! kipróbálása! Ha eddig nem ismertétek Matt ténykedését, akkor bizonyára nagyon tetszeni fog mostani, teljesen magyar nyelvű teljes játékunk. Ezek után pedig már csak a többi CD megtekintése következhet, melyeken figyelmetekbe ajánljuk E3 videó válogatásunkat, melyet a résztvevők hírnevére való tekintettel, ezúttal magyar nyelvű feliratokkal tekinthettek meg. Rendesen betábláztuk a júliusotokat, ez már tisztán látszik, de azért remélhetőleg marad egy kis időtök, hogy kiélvezzétek a nyár örömeit, melyhez jó szórakozást kívánunk!

A PC GURU TEAM

Utóirat: a Grillo névvadászoknak üzenjük, hogy sajnos mi sem tudjuk a megfejtést, vagy legalábbis titokban tartjuk...

6 .CD Tartalom
7 .A nagy balhé!

8 .Hírek

16 .Kiegészítő lemezek
18 .Codename: Panzers
20 .Freedom: Soldiers of Liberty
22 .Railroad Tycoon 3
24 .Lords of Everquest
26 .Advent Rising
28 .Prince of Persia interjú
30 .PC GURU TOP100

38 .Rise of Nations
44 .Day of Defeat
47 .NosztalGuru
48 .The Sims: Superstar
50 .Mistmare
52 .World War II: Frontline Command
55 .International Superstar Soccer 3

56 .Ghost Master
58 .MotoGP 2
61 .Pure Pinball
62 .Colin McRae Rally 3
65 .Csalások
66 .The Hulk
68 .Pokoli szomszédok
70 .A világ legbefolyásosabb emberei
72 .GTA: Vice City végigjátszás
80 .Killing Spree!
82 .Gondolatébresztő
84 .Xbox rovat
86 .Mentőöv

88 .Hardver mentőöv
90 .Hardver hírek
92 .Mobil hírek
94 .Nokia telefonok
95 .A Mátrix rabjai
96 .Digitalizáló kártyák
102 .Benchmark botrány

104 .Beviteli eszközök
108 .Az ATI új üdvöskéi
110 .Homok a gépezetben
112 .Térhangzás
114 .Mesterkurzus
116 .Leáldozóban a léghűtés
118 .Hardver fórum

120 .Levelezés
122 .Külvilág - Programajánló
123 .Külvilág - DVD
124 .Külvilág - A fülke
125 .Külvilág - Azonosság
126 .Külvilág - Könyv rovat
127 .Külvilág - Zene rovat

128 .Következő szám tartalmából
130 .Impresszum

16. oldal SIKERSZTORI VAGY RÓKABŐR KIEGÉSZÍTŐK

A játékkiadók egyik alaptézise napjainkban: ha a termék sikeres, készíttess hozzá kiegészítő lemezt!

30. oldal PC GURU TOP 100

Felkerestünk közel 50 neves játékfejlesztőt, átnéztük szinte az összes online és az offline magazinban megjelent toplistát, majd leadtuk saját szavazatainkat és ime a végeredmény.

38. oldal RISE OF NATIONS

A játékban 6000 évnyi történelmet bulizhatunk végig, 18 nemzet közül választva, úgymint: – azték, bantu, brit, kínai, egyiptomi, francia, német, görög, inka, japán, koreai, maja, mongol, núbiai, római, orosz, spanyol és török.

62. oldal COLIN MCRAE RALLY 3

Az együtt töltött szép éveket el kell raktározni a kellemes emlékek közé (Colin 1), a viharosabb, veszekedésekkel teli időszakot (Colin 2) jobb mielőbb elfelejteni, a jelenkor történéseit pedig ki kell értékelni...

104. oldal BENCHMARK BOTRÁNY

A rossz emlékű NV30-as chip eltemetése után (melynek mára már nyoma sincs az Nvidia weboldalán...) a továbbra is piacvezető 3D-s chipgyártó cég minden erejét új üdvöskéje, az NV35 bevezetésére koncentrálta.

116. oldal BEVITELI ESZKÖZÖK

Néhány évvel ezelőtt, ha a hűtés szócskát hallotta valaki, akkor az csak a processzor hűtését jelentette mindenki számára és – valljuk be – ez igen érdektelen téma volt.

CD MELLÉKLET

Sziasztok! Ebben a hónap főképp azoknak az animációknak jutott a főszerep, melyek az idei E3-as játékshowjára készítettek a kiadók, hogy prezentálják nekünk legújabb portékáikat. A teljesség legkisebb igénye nélkül igyekeztünk megosztani veletek párat az idei dömpingből (Doom 3, Half-Life 2), viszont bőven maradt még pár cím, melyeket átcsúsztatunk a következő hónapokra.

Mindemellett természetesen állandó rovataink közt sem állt meg az élet, hiszen ismét útnak indítottunk két újat (Mafia és Klasszikusok névvel) és a meglévők közt is lehet érdekes olvasmányokra, adatokra lelni.

BREED

A Breed című játék német kiadója, a CDV már hónapok óta folyamatosan csúsztatta demójának megjelenési dátumát, de május végén végre elkészültek vele. Természetesen mi is azonnal rávetettük magunkat erre az ígéretes akciójátékra, de az igazat megvallva kipróbálása után igen vegyes érzelmekkel tettük le kezünkből az egeret. Egyrészt a játék igen meggyőző volt, hiszen grafikája átlagon felüli, játékmenete pedig kimagaslóan jó, a másik oldalról szemlélve a dolgot viszont semmi eredetiséget nem tudtunk fellelni benne, ugyanis roppantul hasonlít egy majdnem két éves konzolos játékra, amelynek címét még megemlíteni sem érdemes - úgyis mindenki tudja, mire gondolunk.

COLIN MCRAE RALLY 3

Nagy valószínűséggel már nem szükséges bemutatnunk az autó-szimulátorok kedvelőinek a Colin sorozat legújabb tagját, hiszen jó pár hónapja mindannyian tűkön ülve várjuk, hogy kézhez kaphassunk valamilyen kipróbálható verziót. Most végre beteljesült az álmunk, hiszen a program itt van, de roppant vegyes érzelmeket keltett bennünk. Fergeteges érzés, ahogyan autónkat csúsztathatjuk a kanyarokban, a sebességérzet pedig egyenesen odapasszíroz minket a monitor elé, viszont rengeteg negatívuma is akad, melyekre Tasnádi Zoli alaposan ki is tér 3 oldalas cikkében.

RISE OF NATIONS

Mindenhonnan egy keveset. Valószínűleg ezek a szavak voltak az irányelvek a Microsoft kiadásában debütáló legújabb stratégiai játékának készültekor. Habár a programban nem sok eredeti ötlettel találkozhatunk, mégis elmondhatjuk, hogy sikerült olyan szoftvert összegyúrniuk, amellyel minden Age of Empires, Empire Earth és Civilization rajongó egyaránt jóllakhat. A Rise of Nations-ben nyolc korszakon át kell országunkat felvirágoztatni, városokat és hadseregeket építeni. Könnyű kezelhetőség, összetett fejlődési fa és szép grafika jellemzi a játékot, aminek közel 200 megás demóját megtalálhatjátok CD mellékletünkön.

Rovatok: Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Counter-Strike / Diablo 2 / Elasto-Mania / Foci / GTA / Időgép / Klasszikusok / Linux / Mafia / Magyarosítások / Medal of Honor / NBA / Old Hardware / Quake 3 Arena / Sims /Star Wars / Repülőgép-szimulátorok / Unreal Tournament / Warcraft III

Javítások: Arx Fatalis v1.17 / Enter the Matrix v1.52 / GTA Vice City v1.1 / Praetorians v1.04 / Rainbow Six: Raven Shield v1.2 / Rise of Nations v1.01

Shareware Játékok: Animal Attack / Dr. Blob's Organism / Pacmania 2 / Powerboxx / Trash Killer 2 / Warkanoid v1.8

Háttérképek: Colin McRae Rally 4 / Deus Ex 2 / Enter the Matrix / Tomb Raider the Angel of Darkness / Far Cry / Tribes Vengeance / Yager / Advent Rising / Ghost Master / Mistmare / MotoGP 2 / Neighbours from Hell / Codename Panzers / Rise of Nations

Animációk: Age of Mythology: Titans / Armed & Dangerous / Call of Duty / Commandos 3 / Dark & Light / Doom 3 / Far Cry / Full Throttle 2 / Greyhawk / Half-Life 2 / Homeworld 2 / Indycar Series / SW: Jedi Academy / SW: Knights of the Old / Republic / Lock-On / Prince of Persia: The Sands of Time / SW: Republic / Commando / Sam & Max: Freelance Police / The Hobbit / Thief 3 / World of Warcraft / XIII

A NAGY BALHÉ!

Fejlesztő: Dynamic Systems **Kiadó:** JoWooD **Web:** www.thesting-game.com

Az emberiség örök vesszőparipája, a bűn kerül most felhánytorgatásra, mert akármilyen nagy is a szeretet hatalma, gyarlók vagyunk, s felebarátunk tulajdona – különösen kis hazánkban, ahol a lebetonozott és a malomkeréknél nehezebb dolgok kivételével minden a „közös tulajdon" kategóriába esik – hatványozott csáberővel húzza magához az egyéneket. Ám a bűnbeeséstől való félelem Ádám óta kísért minket, hisz csak egy almát lopott a szerencsétlen, és rögtön kivágták a tutiból, így ezirányú gátlásaitok (mi már gátlástalanok vagyunk ;-)) leküzdését most mellékletünkön keresztül kívánjuk elősegíteni...

Némileg marcangol a tudat, hogy a The Sting! az igen eredeti Der Clou! 2 címet is viseli, amiből következik, hogy volt Der Clou! 1 is – állítólag Amigán mérsékelt sikerekkel derítette jobb kedvre a bűnözőpalántákat – nos, ez nálam kimaradt. Ez persze a játékélmény eredetiségéből vajmi keveset von le, mondhatni tiszta lappal indulunk a nagybetűs élet bűnös szövevényeibe.

A tolvaj és a város...

A megszemélyesítendő karakter, Mr. Matt Tucker ismert figurája volt az alvilágnak, míg jól megérdemelt pihenőjére be nem utalták abba a közintézménybe, ahol a lakhely, a gondtalan élet, és a rendszeres étkezés garantált. Piti betörőként itt kristályosodott ki életének értelme és létének célja (a börtön szabaddá tesz ;-)), miszerint a város leghíresebb bűnözőjévé verekszi fel magát, ha egyszer kikerül. Márpedig kikerült...

Rettegj város, jövünk!

Szabadlábon szemrevételezve a helyszínt, az 1950-es évek hangulatvilága süt át a mindennapi életen, némi comics jelleget kölcsönözve az elnyújtott perspektívával, és klasszikus third-person látószögből megvilágítva a figuránkat. A kamerakezelés végtelen szabadságfokot enged a bámészkodásnak, még Én szemszögből is rákukkolhatunk erre a kifordított világra, ahol mindig éjszaka van, és mintha Rejtő Jenő legmókásabb figurái öltöttek volna alakot egy laza kis lébecolásra. Az utcákon ugyan nem túl nagy a nyüzsgés, az épületek belseje is kihalt, leszámítva természetesen az őrző-védő és alvó polgárokat, de a mulatók és kocsmák tárt karokkal várnak. Az üde sétákon, és a taxizással egybekötött városnézésen leendő célpontjaink kiválasztása lenne a feladat. A kezdeti feszítővas, és a lepusztult verda nagy segítségünkre lesz a kezdőtőke begyűjtésében, miáltal további bűntársakhoz, egyre jobb szerszámokhoz és nagyobb autókhoz juthatunk.

A technika áldásai

Matt próbálkozásait egy nagyon ötletes tervezési fázissal tették kevésbé életszerűvé, ugyanakkor élvezetesebbé. Az alvilági álom netovábbja valósul meg itt, hisz úgy csiszolhatjuk tökéletesre a koreográfiát, hogy a helyszín és a munkánkat akadályozó tényezők ismeretében csak a forgatókönyvet kell megírni. A kiválasztott objektumnál lépésről lépésre minden egyes cimboránk feladatát – biztonsági őrök látóterének kikerülése, a riasztók hatástalanítása, a mackó felkutatása, majd feltörése – begyakoroltathatjuk (elvileg az íróasztal mellől). Ügyeljünk arra, hogy a megfelelő szerszámok kéznél legyenek – ezekről eléggé részletes képet fest a program, azaz melyiket mi ellen, mekkora eséllyel vethetjük be, és az sem árt, ha a kocsink teherbíró képessége is megfelel a várható bevétel össztömegének. Ha pedig már olajozottan fut minden, mintegy elindítva az addig felvett mozdulatsorokat a gép tőlünk függetlenül végrehajtja az általunk jónak ítélt verziót. Néhány kisebb turpisság persze csak ekkor derül ki, de ha valóban minden tényezőt számításba vettünk, akkor nagy adag tapasztalattal gazdagabban végzünk, a lakók pedig néhány értékkel szegényebben. Amennyiben a fogás jó volt, akkor zaciba vághatjuk az értéktárgyakat, vagy orgazdáknál értékesítve növelhetjük a profitot, közelítve a végső célhoz, miszerint minden tolvajok közt a leghíresebbként szeretnénk nyugdíjba vonulni.

Végszóként kívánok tehát mindenkinek jó fosztogatást, szép napot, és tartózkodjatok a rácsos helyektől!

Tika

CD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás demo

CONFLICT: DESERT STORM 2

Fejlesztő: Pivotal Games
Kiadó: SCI
Megjelenés: -
Honlap: -

A szabadság védelmére felesküdött SAS, avagy Delta Force csapatok tagjaként végrehajtott küzdelmekről szóló Conflict: Desert Storm mérsékelt sikere sem akadályozta meg az SCI-t, hogy folytatást rendeljen a játékból.
A második részben a csapatvezetőből, mérnökből, mesterlövészből és nehézfegyver-specialistából álló elit alakulatunkkal 300 km-el az ellenséges vonalak mögött kell bátorságunkat és rátermettségünket bizonyítanunk. A 10 küldetés során brutális tűzerőnk mellett taktikai képességeink lesznek legfontosabb fegyvereink, a nyílt sisakos harc mellett jelentős szerep jut a lopakodásnak. Folytatás lévén a készítők természetesen a korábbinál jobb grafikát, okosabb ellenfeleket, több fegyvert és vezethető járműveket ígérnek – kérdés, hogy ezúttal elég lesz-e mindez a sikerhez...

NHL 2004

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2003 vége
Honlap: www.ea.com

Az év egyik legjobban várt sportjátéka fejlesztőcsapatot váltott. Az EA színeiben induló jégkorong szimulátor legújabb verzióját ugyanis már nem a kiadó kanadai diviziója, hanem a Need For Speed Undergrround fejlesztőcsapata, a Black Box készíti majd. Az NHL 2004 a szokásos látványvilágbeli ráncfelvarrás mellett (még valósághűbb pályák és a valódi játékosokra megtévesztésig hasonlító karaktermodellek) teljesen újraírt mesterséges intelligenciával és egy új, a készítők állítása szerint forradalmi kétgombos passzrendszerrel büszkélkedhet, aminek köszönhetően immáron nemcsak a lapos, hanem az emelt passzolásra is lehetőségünk nyílik.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN - TEAM SABRE

Fejlesztő: Novalogic
Kiadó: Novalogic
Megjelenés: -
Honlap: www.novalogic.com

Ez már a második játék a hónapban, mely a Delta Force „főszereplésével" készül – és valljuk meg, ő az ígéretesebb darab. A közelmúlt ellentmondásos, bár megítélésünk szerint jelentősen alábecsült Black Hawk Down-jának kiegészítő lemeze a drogbáróktól hemzsegő kolumbiai dzsungelbe, a titkos terrorista-kiképző központokhoz, valamint a Perzsa-öbölben található iráni olajkitermelésekhez viszi a játékosokat, földön-vízen-levegőben vezethető járművek garmadájával fokozva a játékélményt, melyeket a 30 új, akár a NovaWorld-ön is játszható multiplayer pályán is bevethetünk. És ha már multiplayer: lesznek csak itt megtalálható hatalmas épületek, hogy egy-egy LAN-party 50 játékosa kényelmesen elférjen rajta.

ÚJ ROVAT!

SIKEREK UTÁN: STORMREGION - S.W.I.N.E.

Új rovatunkban hónapról-hónapra megkeresünk egy híres fejlesztőt, akikkel legutóbbi sikerükről beszélgetünk.

- Milyen volt a SWINE nemzetközi és magyar visszhangja? Gondolom sok dícsérő és bíztató visszajelzést kaptatok...
- Nemzetközileg is sok elismerést kaptunk. Kivétel talán az amerikai piacot, ahol kevésbé volt sikeres a játék. Leginkább a német, olasz, francia és a kelet-európai országok játékosainak tetszett a SWINE, ami talán a fanyar humornak volt köszönhető. Magyarországon rendkívül népszerű lett, az igen erős sajtóvisszhangnak is köszönhetően. De talán azért játék volt sem rossz :)

- Mi az amivel elégedettek vagytok SWINE kapcsán, és mi az, amin mindenképpen változtatnátok, ha újrakezdhetnétek?
- Leginkább azzal vagyunk elégedettek, hogy sikerült viszonylag rövid idő alatt egy jó játékot készítenünk. Ha újrakezdhetnénk, néhány dolgot biztos másképp csinálnánk: nagyobb vásárlási szabadságot adnánk a játékosnak, gondolok itt a több stratégiai pontra, de az útvonalszámoló algoritmuson is javítanánk, továbbá formációkat is beépítenénk, valamint fajonként jobban eltérő egységek lennének, aztán egy harmadik faj is szerepelne és a gyalogosokat se hagynánk ki... Talán majd a S.W.I.N.E. 2-ben!

- Mi volt számotokra a SWINE fejlesztésének legnagyobb tanulsága?
- Az, hogy nagyon oda kell figyelni a különböző PC hardver-konfigurációkra, és az ebből következendő inkompatibilitásra. Néhány konfiguráción különféle okok miatt nem indult el a játék. Létezett pl. olyan videókártya driver, amelynek a későbbi verziójával nem akart elindulni a játék, korábbiakkal viszont igen. Érdekes dolgok ezek...

- Legújabb munkátok a Codename: Panzers. Hogy álltok a fejlesztéssel?
- Csináljuk, csináljuk! Most készültek el az in-game animációk forgatókönyvei. Ez jócskán megkönnyíti az in-game szerkesztőben történő filmes betétek összerakását. Hamarosan pedig az ide tartozó mozgásokat fogjuk rögzíteni motion capture technológiával. Megemlíthetjük, hogy a pályák egy rész már elkészült. Végül, de nem utolsó sorban örömmel jelenthetem, hogy hamarosan az összes egység a finisbe ér.

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Fejlesztő: GSC GameWorld
Kiadó: CDV
Megjelenés: -
Honlap: -

Hamarosan immár negyedik kiadásához érkezik a Cossacks-sorozat. Az első rész (European Wars) világsikere után a fejlesztők még további két kiegészítőt (The Art of War, Back to War) vetettek a játékosok elé, elodázva ezzel a valódi folytatás elkészültét. A hatalmas seregek leképzésével elhíresült széria valódi második része, a Napoleonic Wars nem kevesebbet kínál, mint Európa egyik legizgalmasabb történelmi korszakának, a franciák császárának csatáinak „személyesen” átélhető élményét, ezúttal valódi 3D-s környezetben. A 10 választható nemzetet felvonultató, és akár 32000 egységet egyidejűleg kezelő monumentális alkotás 6 hadjáratot – 10-10 küldetéssel –, történelmi játékmódot, fejlett diplomáciai rendszert, LAN és Internetes multiplayert, valamint formációk és alakzatok kezelésének támogatását tartalmazza, és mindezek mellett természetesen ezúttal is kínosan ügyel a történelmi hitelességre.

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR 2

Fejlesztő: Kuju Entertainment
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: -
Honlap: www.microsoft.com/games/trainsim

A vasutazás (és a vasútmodellezés) szerelmeseinek igazi hiánypótlóként hatott a Train Simulator két évvel ezelőtti megjelenése. A második epizód 5, részletesen kidolgozott vasútvonalat kínál, ismét a világ különböző tájairól. Sőt, a dicső múlt és a vasút hőskora előtti tisztelgésként számos gőzmozdony is szerepel a járműkínálatban. Összességében 13 mozdony került a játékba, természetesen mind teljesen működő műszerekkel és szabályzókkal. Javítanak a világ életszerűségén – ami miatt számos kritika érte a programot – így végre láthatunk utasokat a pályaudvarokon és az utcákon, mozgó autókat az utakon, és még több állatot a városokon kívül. A valósághűség fokozását segítendő új, dinamikus időjárás-effektek kerültek a programba, amely változatos körülményeket biztosít többszöri utazás esetén, egyazon útvonalon. Az eltérő vonattípusok (személy, teher) más és más stílusú élményt kínálnak, alternatívaként pedig utasként is élvezhetjük a vonatozást. Az első rész remek nyílt forrású rendszere megmarad, így a játékosok új vonatokat, pályákat és feladatokat hozhatnak létre, valamint importálhatják az első rész elemeit.

RÖVIDEN

Egy EA-s pénzügyi jelentés szűkszavú utalásaiból azt vettük ki, októberben jön az utolsó (!) kiegészítő a Sims első részéhez...

A Battlefield 1942 sikerén lovagló Digital Illusions felkerült az európai technológiai szektor leggyorsabb ütemben növekvő cégeinek listájára, a Technology Fast 500-ra. A derék svédek az elmúlt három évben 708 százalékot növeltek a forgalmukon, ezzel a lista 71. Helyét foglalják el. Megjegyzendő, hogy a legjobbak közé több magyar cég is bekerült, a legelőkelőbb, 25. helyezéssel a webdesigner Kirowski Rt. büszkélkedhet.

Ugyanannek a listának a kanadai változatán három játékcég is feltűnt: a montreali Strategy First a 12. (2970% növekedés), a torontói Dreamcatcher a 20. (2279%), míg az edmontoni székhelyű Bioware a 24. (2076%).

A Take 2 felvásárolta a Tropicoval híressé vált Frog City fejlesztőcsapatot, ezzel együtt bejelentette, hogy végre felhasználja a Bungie eladásakor szerzett jogait, és nekiállnak egy Halo engine-es játék fejlesztésének.

Megérkezett a legjelentősebb online és papírújságok szerkesztőinek szavazatai alapján összeállt hivatalos E3 legjobbjai-lista. Amint az várható volt, a Half-Life 2 aratott...

A legjobb játék: Half-Life 2
A legeredetibb játék: Full Spectrum Warrior
A legjobb PC-játék: Half-Life 2
A legjobb konzolos játék: Halo 2 (Xbox)
A legjobb hardver: EyeToy (PS2)
A legjobb akciójáték: Half-Life 2
A legjobb akció-kaland játék: Prince of Persia: Sands of Time
A legjobb RPG: Fable (Xbox)
A legjobb versenyjáték: Gran Turismo 4 (PS2)
A legjobb verekedős játék: Soul Calibur 2 (PS2, Xbox, GC)
A legjobb szimuláció: Full Spectrum Warrior
A legjobb sportjáték: Tony Hawk Underground (PS2)
A legjobb stratégia: Rome Total War
A legjobb online játék: City of Heroes
A legjobb grafika: Half-Life 2

A Blizzard újabb 112000 Diablo 2 karaktert törölt le csalások és lopott CD kulcsok használata miatt. Sebaj, maradt még ott néhány...

ÚJ ROVAT!

A JÓ...

Új rovatunkban a hónap legjobb, legrosszabb és "legcsúfabb" hírét szedjük csokorba...

David Jones, a DMA Design egykori alapítója, a Lemmings és a Grand Theft Auto atyja csaknem öt év hallgatás után (utolsó munkája '99-ben a GTA2 volt) visszatér a játékfejlesztés világába! Új cége, a Real Time Worlds 28 fejlesztőt foglalkoztat, egytől egyig régi, sokszorosan kipróbált veteránok, köztük Ian Hetherington, a Psygnosis alapítója, és a Sony Europe volt vezetője, valamint Tony Harman, aki évekig a Nintendo of America fejlesztési vezetője volt. A csapat első játékáról még nem lehet sokat tudni, csupán annyit hintett el talányosan Jones, hogy „a GTA-rajongók örülni fognak", illetve „új aspektusból közelítjük meg az online játék fogalmát".

...A ROSSZ...

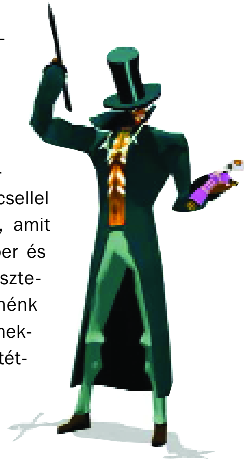
A valaha szebb napokat látott 3DO-nál bekövetkezett az elkerülhetetlen. A már hónapok óta a vezérigazgató Trip Hawkins személyes kölcsöneiből vegetáló cégnél végleg kifogyott minden anyagi tartalék, így kénytelenek voltak csődeljárást kezdeményezni maguk ellen. Az összeomlott cég körül máris köröznek a „dögkeselyűk", akik a Heroes- és a Might and Magic-sorozatra, illetve a félkész Four Horsemen of the Apocalypse-re vadásznak.

...ÉS A CSÚF

Az ember azt gondolná, nincs is annál jobb egy fejlesztőcég számára, mint amikor elkészülnek egy játékkal, ami aztán jól fogy a boltokban, és a sajtó is dicshimnuszokat zeng róla. Nos, a Ritual Entertainment legényei csúnyán csalódtak ebben az elméletben, ugyanis a remek Star Trek Elite Force II után a cégvezetés - arra hivatkozva, hogy sajnos nem tudtak a csapat kvalitásainak megfelelő új projectet szerezni - ajtót mutatott a teljes készítőgárdának.

EVIL GENIUS

Fejlesztő: Elixir Studios
Kiadó: Vivendi Universal
Megjelenés: 2004 ősz
Honlap: www.howevilareyou.com



A tini-zseni Demis Hassabis alaposan meglepte a világot: ahelyett, hogy végre kiadná a kezei közül az öt éve készülő Republic-ot, egy ügyes testcsellel új játékot jelentett be, amit talán a Dungeon Keeper és Austin Powers keresztezéseként jellemezhetnénk a legtalálóbban. A filmekben örök vesztes sötét-fekete őrült ősgonosz szerepét játszszuk, és olyan testhezálló feladataink lesznek, mint az Eiffel-torony felrobbantása, a Mona Lisa ellopása, filmsztárok elrablása, és a végső cél, a beszédes nevű világvége-gép kifejlesztése és ezzel a világ vezető hatalmainak zsarolása. Bázisépítés, real-time harc a terveinknek keresztbe tenni gyekvő James Bond-klónok ellen, segítőink és alvezéreink tréningezése, egyre újabb és gonoszabb találmányok kifejlesztése, és különleges küldetések végrehajtása – nagyjából így foglalható összeg egy gonosz géniusz szorgos hétköznapjai. A hatvanas évek csiricsáré kliséi az első előzetes demók alapján egyelőre még elég gyengécske grafikát takarnak (bár a humoros animációk sokat javítanak az összképen), de reméljük, ez még változni fog a megjelenésig. Idejük még van rá Hassabiséknak, az biztos...

ALIAS

Fejlesztő: Acclaim Studios
Kiadó: Acclaim
Megjelenés: 2003. november 28.
Honlap: www.aliasthegame.com

Az Acclaim az utóbbi időben leginkább konzolos vonalon jelentkezett újdonságokkal, ám Jennifer Garner kedvéért kivételt tettek. A hölgy a hazánkban is futó Alias sorozat címszereplője, aki a teljes stábbal karöltve egy külsőnézetes akció/kalandjáték elkészítésébe fogott. A lopakodással és tűzharccal egyaránt fűszerezett feladatok egy, leginkább az Enter the Matrix stílusára hasonlító környezettel és harcrendszerrel párosulnak (bár a készítők biztos jobban örülnének egy Splinter Cell párhuzamnak), a motion-capture küzdelmeket olyan extra elemekkel vegyítve, mint a blokkolás, az ellentámadás vagy a lefegyverzés. A játékélményt a több módon teljesíthető feladatok és un. mini-játékok (zárfeltörés, hazugságvizsgálat) teszik teljesebbé. A történetről mindössze annyi ismert, hogy a világ különböző tájain kell kémfeladatokat végrehajtanunk, ám mivel a fejlesztésben a színészi stáb mellett a forgatókönyvíró team is részt vesz, vélhetőleg a tv-sorozat egy-egy epizódjában látottakhoz hasonló cselekményre számíthatunk.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Fejlesztő: Ubi Soft Montreal
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2004 első negyedév
Honlap: www.splintercell.com

Sam Fisher visszatér – és jó érzékkel éppen azon a területen erősít, amiben elmaradt legnagyobb vetélytársától, a Metal Gear Solid-sorozattól. A filmszerű hangulat és sztori (személyesen Tom Clancy felel érte!) mellett az egyetlen információmorzsa, amit sikerült kihúznunk a montreali csapatból, a forradalminak ígérkező multiplayer mód léte. Online játékban egy csomó szuperügynök irthatja az ellent kooperatíve – ez igazán nyálcsorgatóan hangzik, bár talán nem véletlen, hogy eddig egyetlen hasonló, lopakodós játékhoz sem sikerült működő multiplayert hegeszteni, nemhogy jót, de rosszat se...

UNREAL TOURNAMENT 2004

Fejlesztő: Epic Games / Digital Extremes
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2003 december
Honlap: www.epicgames.com

Amire Sweeney atyánk már régóta célozgatott, most hivatalosan is megerősítést nyert: az Unreal Tournament folytatásos szappanoperává lényegül át, évente kapunk belőle egy-egy új verziót, míg világ a világ és/vagy a játékosok hajlandók vagyunk fizetni a kiegészítő lemezzel felérő új „teljes” epizódokért. A karácsonykor debütáló 2004-es rész (azon felül, hogy az állandóan fejlesztgetett Unreal Warfare motor legfrissebb verziója hajtja) legfőbb újítása a járművek használata. Ugyan az E3-on enyhe lincshangulat lett úrrá a közönség sorain a Halo járműparkjára gyanúsan emlékeztető járgányok miatt, a különféle dzsipek, légpárnás hajók és repülő szerkezetek nyergéből osztani az áldást felebarátainkra (ez az új Onslaught mód egzakt leírása) igen szórakoztató perspektívának tűnik.

A másik, újnak csak némi jóindulattal nevezhető játékmódban az alap UT egyik legnépszerűbb mókája, az Assault csapatjáték tér vissza, ahol az ellenséges csapat erődítményét kell megostromolnunk, és bonyolult feltételeknek eleget tennünk a győzelem érdekében – mindez hat al-küldetésre van osztva, amelyekben külön-külön kell megvívnunk az ellenséggel. Fontos infó továbbá, hogy az UT2004 teljes mértékben kompatibilis lesz a 2003-as változattal, vagyis a régi modok működni fognak az új programmal is, és az UT2003-as szerverekre is becsatlakozhatunk a 2004-est futtatva (ilyenkor persze csak a régi játékmódokba szállhatunk be). A készítők büszkén emlegetik még a neten keresztüli hang-kommunikáció lehetőségét – részünkről a hónapok ta remekül működő Xbox Live fényében ez azért nem tűnik olyan korszakalkotó extrának…

KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

ÚJ ROVAT!

Új rovatunkban a játékfejlesztés világában történt, hihetetlen, de igaz történeteket osztunk meg veletek.

John Carmack mindig is híres volt arról, hogy hihetetlen módon képes koncentrálni a munkájára, programozás közben gyakorlatilag megszűnik számára a külvilág. A Wolfenstein 3-D fejlesztése közben Romeroék elhatározták, hogy letesztelik Carmackot, és beüzemeltek a közös fejlesztői szobában egy pornófilmet maximum hangerőn. Carmack agyáig kb. egy perc múlva jutottak el az érdekes zajok, akkor megfordult, ránézett a képernyőre, azt mondta „hm”, majd visszafordult és programozott tovább…

Egy másik sztori Carmackról: A Quake 2 megjelenése utáni, pihenéssel töltött hónapok alatt Carmack rákapott a szerencsejátékra. Egyik este, amikor Vegasban több tízezer dollárt nyert blackjacken, a biztonsági emberek elkísérték őt a kaszinó vezetőjéhez, aki illedelmesen megkérte az akkor már világhírű programozót, hogy többet ne látogassa a kaszinóját. Carmack ugyanis – egyszerűen az agyának kapacitását tesztelve – számolta a lapokat játék közben. Képes volt 10-12 pakli lapjait is fejben tartani, ez pedig csalásnak számít. Carmack azóta is ki van tiltva a vegasi kaszinókból…

RÖVIDEN

A játékmagazinok történetében példátlan módon az amerikai Game Informer elérte az egymilliós előfizetői számot…

A legendás metálzenekar, a Metallica is belekóstol a játékiparba: a Vivendivel közösen vágtak bele egy autós-lövöldözős játékba. A megjelenés 2005-ben esedékes, az új Metallica-albumon, a St. Angeren találhatjuk majd az első előzetest róla.

Kellemetlen helyzetbe került a BAM! Entertainment, kiderült ugyanis, hogy a Reign of Fire című játékukhoz „elfelejtették” megvenni az alapul szolgáló film, a Tűz birodalma jogait. A film készítője, a Spyglass Entertainment most 260,000 dollárra perli a játékkiadót…

Két „milliós” hír, amit szinte egyszerre jelentettek be: a NovaLogic online „játszóterének” a NovaWorldnek felhasználói száma, valamint a Bioware játékainak rajongói klubja, a Bioware Community taglétszáma érte el ezt a bűvös határt.

A Lionhead a híres multiplatform grafikus motort, a többek között a GTA 3-ban is dübörgő Renderware-t választotta a The Movies engine-jének.

A hol a Vivendi, hol a Microsoft keze alá dolgozó Relic Entertainment most újabb kenyéradó gazdát keresett magának: a Homeworld 2 utáni két játékukat a THQ fogja kiadni.

ÚJ ROVAT!

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS... (PLETYKAROVAT)

Új rovatunkban a hónap játékipari pletykáiból válogatunk, a piros csíkok azt jelzik, hogy szerintünk mennyire lehet hinni a senki által meg nem erősített "hírekben".

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90

Az amerikai Electronics Boutiqe játékáruház-lánc online részlege régóta örvend kétes hírnévnek amiatt, hogy hajlamosak néha légből kapott megjelenési dátumokat világgá kürtülni. Ennek megfelelő körültekintéssel kéretik kezelni a következő dátumokat: Black and White 2 – 2004 február 1, Team Fortress 2 – 2004 június 14. A Duke Nukem Foreverről még ők sem mernek semmit mondani...

10 %

Állítólagos QuakeCon-szervezőktől szivárgott ki a „tutibiztos" hír, miszerint az augusztusi Quake-ünnepre időzíti az id a Doom 3 játszható demójának megjelenését, és itt lesz először mozgásban látható a Quake 4 is.

75 %

A duckandcover.net nevű Fallout-rajongói weboldalon megjelent egy kép, ami állítólag a Black Isle egyik fejlesztőjének a Windows-desktopját ábrázolja. Ezen a képen volt egy F3 Project Server nevű ikon, amiből kellően élénk fantáziával arra következtethetünk, hogy a fiúk a Fallout 3-on dolgoznak.

30 %

Egy amerikai online áruház kínálatában bukkant fel a Baldur's Gate 3 cím – bár a Bioware illetékesei siettek cáfolni a hírt, „nem zörög a haraszt..."-alapon azóta is terjed a pletyka az RPG-rajongók között.

85 %

Egy német C&C rajongói oldal fórumán egy magát EA Pacific-es fejlesztőként bemutató illető azt találta kijelenteni, hogy az ex-Westwood csapat jelenleg két projecten dolgozik, az egyik a Generals kiegészítő lemeze, a másik pedig a Tiberian Sun folytatása, a Tiberium Twilight. A hozzászólást és az EA-s email címről generált felhasználót órákon belül törölték.

95 %

Linda Currie, a Sir-Tech Canada vezéralakja egy interjúban elejtette, hogy „kiváló esélyt lát arra, hogy mind a Wizardry-, mind a Jagged Alliance-sorozatot folytassa a csapat". Az elvakultabb rajongók máris tényként kezelik a JA3 és a W9 elkészültét...

20 %

A Vivendi játék-részlegének felvásárlásával most éppen a Take 2-t hozták kapcsolatba wall streeti forrásokra hivatkozva különféle hírügynökségek. A Take 2 állítólag egymilliárd dollárt lenne hajlandó áldozni a Vivendire Sierrástul-Blizzardostul, a gond csak az, hogy a franciák ennek másfélszeresét kérik...

50 %

Egy német magazin értesülései szerint az Xboxos csoda-RPG, a Fable elkészül PC-re is - annak ellenére, hogy Peter Molyneux eddig kb. 40.000 alkalommal jelentette ki ennek ellenkezőjét.

0 %

RIFTRUNNER

Fejlesztő: Larian Studios
Kiadó: ?
Megjelenés: 2003 november
Honlap: www.larian.com/riftrunner

A nagysikerű Baldur's Gate-klón Divine Divinity is megkapja a maga folytatását, egyszerre mindjárt kettőt. A sztori elvarratlan szálait folytató DD2 valamikor 2004 végén kerül a boltok polcaira, de hogy addig se unatkozzunk, idén karácsonyra megkapjuk a Riftrunnert, ami a Divinity világában játszódó, de teljesen új szereplőket és történetet felvonultató kaland.

A játékmenet kicsit a Diablo felé mozdul el, így a hangsúly a komplex karakterfejlestésen, a rettentő sokféle varázstárgyon, és a véletlenszerűen generált labirintusok és küldetések adta változatosságon van. Új engine egyelőre nem lesz, a régit kap néhány DirectX9 lehetőségeit kiaknázó extra kiegészítést - így a fejlesztők minden erejükkel a játék tartalmi részeire tudnak koncentrálni.

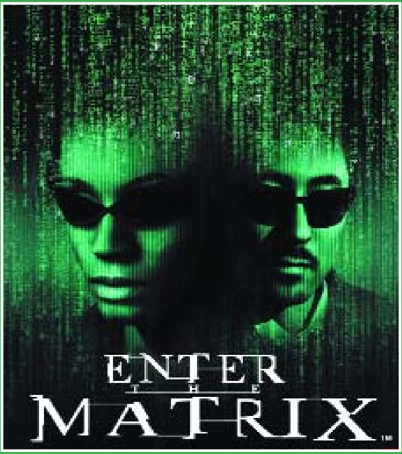
FULL SPECTRUM WARRIOR

Fejlesztő: Pandemic Studios
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2004. I. negyedév
Honlap: www.pandemicstudios.com/games/fsw

Jól kitoltak velünk ezek az ausztrálok...! Az E3-on fájó szívvel bámultuk a Full Spectrum Warriort futtató Xboxokat, miután a fejlesztők közölték velünk, hogy ez bizony nem lesz PC-re. Lógó orral jöttünk egész hazáig, ahol már várt az e-mail, miszerint „Bocs, mégis lesz. Nem baj?". Nem baj. Nagyon nem: a játék több show legjobbja-jelölést kapott, mint a Half-Life 2 (igaz, végül ezekből a HL2-nél eggyel kevesebbet nyert el)! Taktikai lövöldözős darabról van szó, erős hangsúllyal a „taktikai"-n: a három éve készülő játék gyakorlatilag az amerikai tengerészgyalogosok kiképzéséhez használt szimulátor kissé popularizált „light" verziója. Ennek megfelelően a program extrém realisztikus bevetéseket és helyszíneket, mindent ütő szövetséges és ellenséges AI-t, és futurisztikus, de életszerű (lévén a program a 2020-as évben játszódik) konfliktusokat és fegyverarzenált vonultat fel. Főként városi környezetben legénykedhetünk majd, olyan hitech kütyük támogatása mellett, mint a különféle éjjellátó szemüvegek, szívhang-radar, harci drogok és jetpack-szerű ember-reptető szerkezetek. Úgy tűnik, a csapat-alatú taktikai shooterek készítői - élükön a Rainbow Six-széria utóbbi időben kissé ellustulni látszó fejlesztőivel – alaposan felkötheik az alsóneműt...

ENTER THE MATRIX

Rettenetes mennyiségű infó érkezik az Enter the Matrixról. Először is, alig fejezték be a játékot, a Shiny máris elbocsátotta a fejlesztésben részt vevők nagy részét. Ez főleg annak tükrében érdekes, hogy a csapat három (!) új Mátrix-játék fejlesztését jelentette be, a harmadik rész mozipremierjére, illetve a 2004 és 2006 karácsonyára időzített megjelenéssel. Időközben fény derült az Enter the Matrix költségvetésének titkaira is: az Interplay egymilliót fizetett a Warnernek és Wachowskiéknak a film licenszéért. Amikor az Infogrames átvette a projectet, újabb millióval toldotta meg ezt az összeget, valamint újabb 2,5 milliót tesz még le 2004 végéig, két részletben. És ez még mind csak előleg, ha a játék eladásai elérik a kétmilliót, onnan minden egyes példány bevételéből 14% a Warner zsebébe vándorol, míg 10% Wachowskiékat gazdagítja. Erre eléág jó esély látszik, hiszen az Enter the Matrix világszerte egyetlen hét alatt érte el az egymillió eladott példányt (minden platformon összesítve), míg két hét után már az amerikai eladások is itt tartottak.



BEYOND GOOD & EVIL

Fejlesztő: Ubi Soft
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2003 december
Honlap: www.ubi.com

Michel Ancel, a Rayman-széria készítője újra támad! Jelentösebb profilváltásra ne számítsunk, a program (aminek semmi köze a Ron Gilbert által évekig készített, de soha meg nem jelent Good & Evilhez) is az erőszakmentes, aranyos 3D platformjátékok családját gyarapítja. A nagy ugrabugrálás, csapdák és ellenségek kikerülése közben fotóriporter hősünkkel fényképeket kell készítenünk a kalandozásunk közben látott eseményekről – a pályák között ezeket értékesítve juthatunk pénzhez, amin különféle segítőket bérelhetünk fel a következő pályára, akik nagyban megkönnyítik dolgunkat. A játékot az új Prince of Persia-epizódban is tündöklő JADE engine mozgatja, így a látványra valószínűleg nem lehet majd panaszunk. Hacsak az irányítást nem tolják el (közös PC-konzol fejlesztés lévén ennek sajnos megvan az esélye), a Rayman méltó utódot kap a Beyond Good & Evil képében!

CELEBRITY DEATHMATCH

Fejlesztő: Big Ape
Kiadó: Gotham Games / Take 2
Megjelenés: 2003 október
Honlap: www.gothamgames.com/games/deathmatch

A Music Television Jackass előtti időszakának legőrültebb műsora volt a hírességek közti, minden határon túlmenően szabadfogású pankrációt gyurmafilm-formában elénk táró Celebrity Deathmatch. A „vicces” és „gusztustalan” határvonalán ingadozó produkciót nemsokára interaktív formában is élvezhetjük. Bár a verekedős játék taktikai mélységében nem valószínű hogy a műfaj klasszikusainak trónjára törne, a mulatságos animációk és a felhőtlen szórakozás garantáltnak tűnik. Több, mint húsz híresség szerepében oszthatjuk a pofonokat, a kínálatban szerepel többek között Marylin Manson, Cindy Margolis, Dennis Rodman és egy rakás itthon nem annyira ismert sztár. Természetesen mindenki saját kombókkal rendelkezik (a kövér pornósztár Ron Jeremy például khmmm…. hát majd nézzétek meg magatok, mit művel egy másfél méteres banánnal). Reméljük, a játék támogatni fogja a skin-cseréket és a mod-szerkesztést, imádnám egy magyar verzióban összeengedni Anettkát Gangxta Zoleeval…!

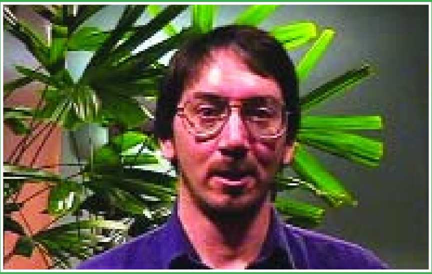
RÖVIDEN

Végre-valahára pont került az évek óta húzódó Microsoft-Netscape perpatvar végére, amiben utóbbi a piaci verseny megsértésével, és a dominanciájával való visszaéléssel vádolta előbbit. Jellemző módon a balhé peren kívüli megállapodással végződött, a Netscape 750 millió dollár (!) ellenében elállt attól a szándékától, hogy mindenképpen bíróság elé vigye az ügyet.

Az EA bejelentette, hogy az új James Bond játékához leszerződtette az Amerikai Pite sztárját, Shannon Elizabeth-et, aki Serena St. Germaine hangját fogja kölcsönözni.

A BSA büszkén jelentette be, hogy újabb egy százalékkal sikerült letörni a kalózszoftverek arányát a világ PC-in. A szervezet felmérése szerint ma világszerte a szoftverek 39%-a illegális. A legjobb az arány az USA-ban (23%), az EU 35%-kal a második, a legrosszabb eredménnyel Latin-Amerika (55%) és Kelet-Európa (71%) „büszkélkedhet”.

A Hollywood Reporter cikke szerint Will Wright szerződést írt alá a Fox tévéstúdióval egy, a Sims alapjaira épülő tévés szappanopera-valóságshow keverék elkészítésében való részvételről.



Az EA vezetői úgy tűnik zavart éreznek az Erőben, ezt jelzi, hogy a legfőbb igazgatótanács két tagja, Larry Probst és Nancy Smith mintegy ötmillió dollár értékben adtak el saját EA-részvényeikből. Ezzel párhuzamosan fura rendelkezés lépett érvénybe az EA angol főhadiszállásán, miszerint minden újonnan felvett tesztert maximum 9 hónapig alkalmazhat a cég, utána útjára kell bocsátaniuk. Hogy ez mire jó…?

Egymillió dollár összdíjazású mod-készítő versenyt hirdetett az Epic az Atari és az Nvidia. A három fordulós verseny kereken egy évig tart, és UT2003 vagy 2004 modokkal lehet nevezni rá. A fődíj mellett a maradék pénzt különféle mellékkategóriák (a legjobb mutator, legobb hang, legjobb karakterek, legjobb engine mozi stb.) győztesei közt osztogatják szét.

TOPLISTÁK

USA

1. The Sims: Superstar
2. GTA Vice City
3. Rise of Nations
4. Enter the Matrix
5. PlanetSide
6. The Sims Deluxe
7. Sim City 4
8. RollerCoaster Tycoon 2: Wacky Worlds
9. The Sims: Unleashed
10. Warcraft III: Reign of Chaos

Anglia

1. The Sims: Superstar
2. GTA Vice City
3. Championship Manager 4
4. The Sims Unleashed
5. Enter the Matrix
6. Rise of Nations
7. The Sims on Holiday
8. The Sims: Hot Date
9. Blitzkrieg
10. Freelancer

Németország

1. Enter the Matrix
2. GTA Vice City
3. Freelancer
4. The Sims Deluxe
5. Vietcong
6. Tropico 2
7. TOCA Race Driver
8. Rise of Nations
9. Indy and the Emperor's Tomb
10. Empire Earth Gold

Skandinávia

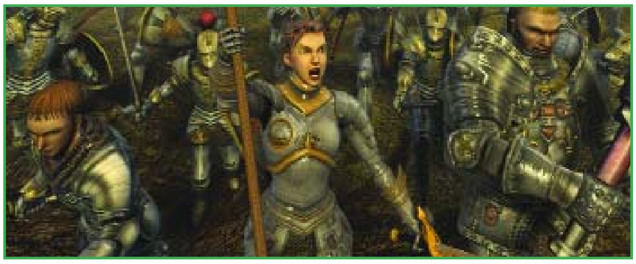
1. EVE Online
2. PlanetSide
3. GTA Vice City
4. Vietcong
5. The Sims: Superstar
6. Warcraft 3 - Reign of Chaos
7. Freelancer
8. Postal 2
9. Enter the Matrix
10. Unreal Tournament 2003

Franciaország

1. The Sims Superstar
2. The Sims Deluxe
3. The Sims Unleashed
4. GTA Vice City
5. Freelancer
6. Battlefield 1942
7. The Sims Vaction
8. Enter the Matrix
9. Blitzkrieg
10. Rainbow Six: Raven Shield

JOAN OF ARC

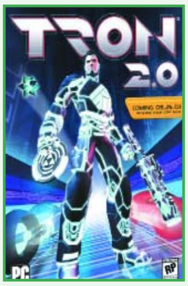
Fejlesztő: Enlight Games
Kiadó: ?
Megjelenés: 2003 november
Honlap: www.enlight.com/joa

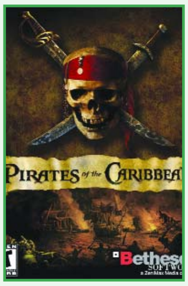


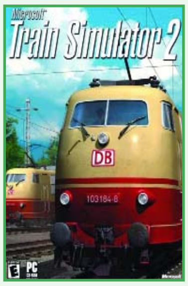
A magának lassan, de biztosan egyre nagyobb nevet szerző Trevor Chan (Capitalism, Restaurant Empire), és népes tettestársi köre, az Enlight legújabb játékában az orleans-i szűz regényben-filmen-játékban sokszorosan megénekelt legendáját eleveníti fel újra. A tragikus sorsú hölgy története erősen akcióorientált, ám RPG-elemekkel is bőven megszórt real-time stratégia képében érkezik (ha létezik még játékstílus ezeken kívül, az is tuti benne lesz). Ígéretekben nincs hiány: a Soul Caliburt idéző harci technikák és kombók, saját fejlesztésű 3D engine hajtotta epikus csaták, ostromszerszámok használata, karakterfejlődés, több száz fős seregek vezénylése... Részünkről örömmel bízunk mindenféle előzetes PR-buborékban, bár ahhoz képest, hogy fél év múlva boltokban a játék, még egy nyomorult screenshotot sem voltak képesek mutatni a fiúk... Mindenesetre előre figyelmeztetjük a készítőket, ha Jeanne d'Arc-ból képesek lesznek valami középkori Lara Croftot faragni, olyan teszünk, hogy magunk is megbánjuk...!

„...A KÉSÉSEK MIATT SZÍVES ELNÉZÉSÜKET KÉRJÜK..."

Star Wars: Kights of the Old Republic	2003 I. negyedév
Duality	2004
Shade: Wrath of Angels	2004
Pirates of the Caribbean	2003. augusztus
Train Simulator 2	2003. III.negyedév
XIII	2003. október 24.
EverQuest II	2003. IV. negyedév
Lords of EverQuest	2003. IV. negyedév
Delta Force - Black Hawk Down: Team Sabre	2003. III.negyedév
Uru: Ages Beyond Myst	2003. november 21.
Beyond Good & Evil	2003. november 21.
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	2003. szemptember 5.
Tron 2.0	2003. augusztus 29.
S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost	2004. II. negyedév







KÉPALÁÍRÁS PÁLYÁZAT

ÚJ ROVAT!

Nem tetszenek a PC GURU képaláírásai? Tudnál jobbakat is kitalálni? Most itt a lehetőség, hogy megmutasd, mennyivel találóbb, frappánsabb, humorosabb szövegeket tudsz egy-egy játék-képhez hozzáfűzni.

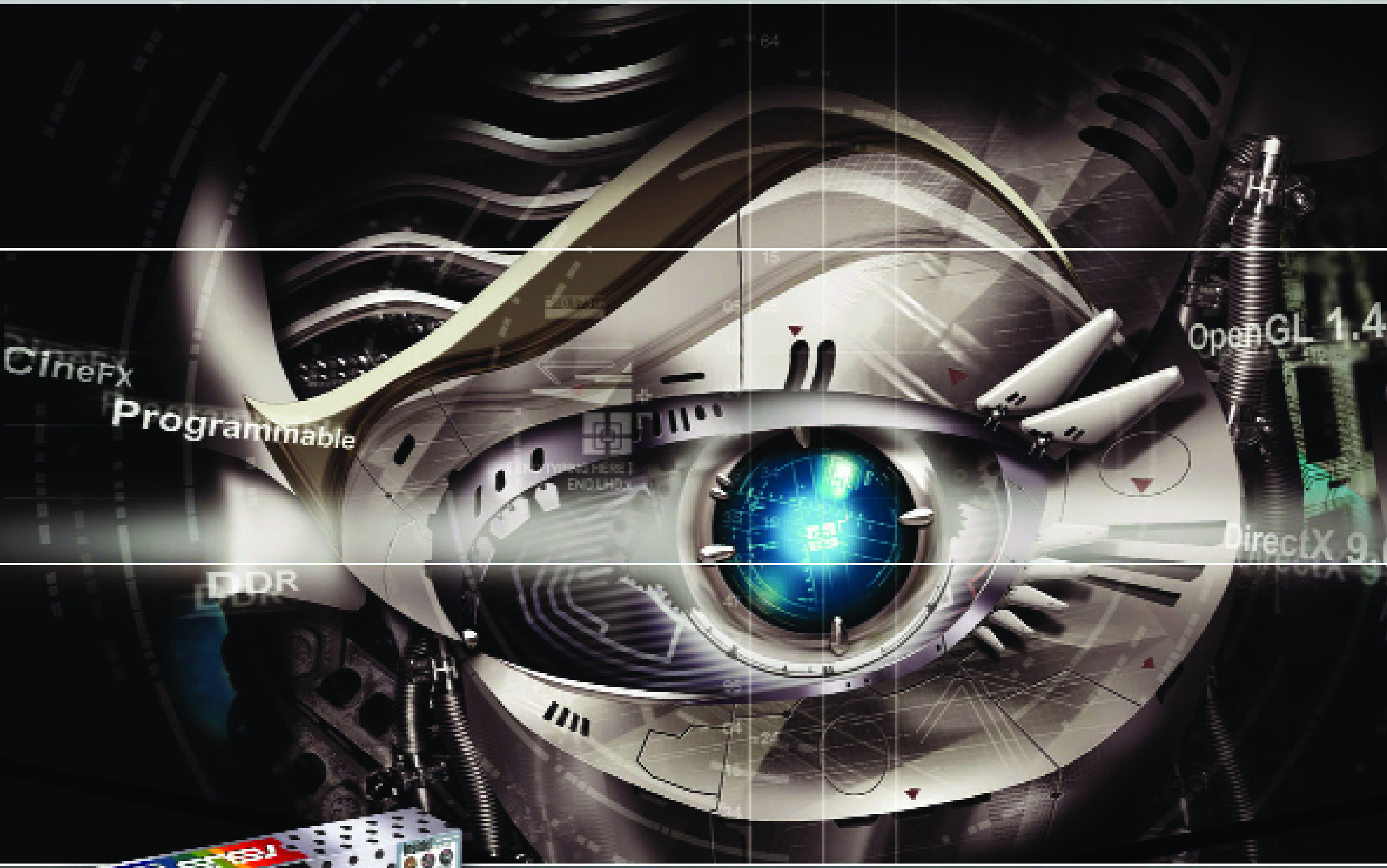
A *kepalairas@pcguru.hu* címre várunk aláírásokat, a legjobbak jutalma a dicsőség és mindenféle rettentő ajándékok. Íme az e havi feladvány:

ASUS V9560 • V9520

Robbanékony grafikai teljesítmény!

GeForce FX 5600•5200 Series

www.asus.com



V9560 Series

- **V9560 Ultra/ Video Suite**
  GeForce FX 5600 Ultra, Dual VGA, Dual DVI, TV-out, Video-in, SmartDoctor, 128MB DDR
- **V9560 Ultra / TD**
  GeForce FX 5600 Ultra, Dual VGA, DVI. TV-out, 128MB DDR

V9520 Series

- **V9520 / Video Suite**
  GeForce FX 5200, Dual VGA, Dual DVI, TV-out, Video-in, SmartDoctor, 128MB DDR
- **V9520 / TD**
  GeForce FX 5200, Dual VGA, DVI, TV-out, SmartDoctor, 256/128 MB DDR
- **V9520 Magic / T**
  GeForce FX 5200, VGA, TV-out, 128/64 MB DDR

ASPECT COMPUTER Kft.
Tel: 1-340-5000
Fax: 1-350-3780
Email: sales@aspect.hu
www.aspect.hu

CHS HUNGARY Kft.
H-1138 BUDAPEST, VÁCI ÚT 17-119.
Tel: 1-451-3500
Fax: 1-451-3535
Email: chs@chs.hu
www.chs.hu

Mycom Co. Ltd.
1115 Budapest, Kelenföldi u. 2.
Tel: 1-204-5404
Fax: 1-204-7444
www.mycom.hu

Rumin
Klapka u. 8. H-1134 Budapest, Hungary
Tel: 1-412-4000
Fax: 1-412-4001
Email: rumin@rumin.hu
www.rumin.hu

Job Vacancy:
Sales Representative in HK,
Send your resume to
[illegible]

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

SIKERSZTORI VAGY RÓKABŐR
KIEGÉSZÍTŐK

A játékkiadók egyik alaptézise napjainkban: ha a termék sikeres, készíttess hozzá kiegészítő lemezt! Ez több szempontból jó: egyrészt ügyesen és szinte észrevétlenül el lehet adni az eredeti játék legfrissebb javítókészletét, másrészt a sikert meglovagolva további pénzeket lehet kisajtolni a játékosból. Felmérés gyanánt is hasznos: ha ez a pótanyag is beüt, komoly esélye van annak, hogy egy újabb, teljes értékű folytatás is kellő fogadtatásra talál – és nem utolsósorban a visszajelzések jó alapot és ötleteket adnak a továbblépésre. Az előttünk álló év elképesztő mennyiségű kiegészítő eljövetelét ígéri, cikkünkben megpróbálunk ezekről egy átfogó helyzetjelentést adni.

Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough. Az EA lassan klasszikussá váló háborús sorozatának PC-s vetülete immáron második kiegészítő CD-jéhez érkezett. Az év végére ígért anyagban John Baker őrmester bőrébe bújva előbb az észak-afrikai hadszíntéren vitézkedhetünk a Kasserine-hágói csatában, majd a szicíliai Messina elfoglalásában segédkezhetünk, végül a híres, történelmi Monte Battaglia-i ütközetben oszthatjuk a német haderőt hol egyedül, hol többedmagunkkal, régi és új fegyverekkel. A többjátékos üzemmód is számtalan jóságot kínál, például az új Liberation Mode-ban a legyőzött játékost saját csapattársainak ki kell menteniük, hogy folytathassák a küzdelmet. A játékosok vezethetnek tankot, a tüzérségi megfigyelők zárótüzet kérhetnek, az utászok aknákat telepíthetnek és szedhetnek fel, és természetesen választani lehet, melyik haderőt óhajtjuk erősíteni: az amerikait, az angolt, az olaszt vagy a németet.

Rainbow Six 3: Athena Sword. A modernebb hadviselést kedvelők sem szomorkodhatnak, hiszen alig jelent meg Tom Clancy legfrissebb gyermeke, máris bejelentették hozzá a kiegészítő anyagot (ebben a legmeglepőbb, hogy nem RS a „monogramja"). A Ubi Soft milánói csapata által fejlesztett, és őszre ígért anyag ott folytatja, ahol elődje abbahagyta: Olaszország, Horvátország és Görögország területén üthetjük tovább Alvaro Gutierrez és kíméletlen csapata nyomát. A jelenleg sem sovány arzenálhoz hét újabb példány csatlakozik, ezzel összesen 64-re emelkedik a használható fegyverek száma. Mind az egy-, mind a többjátékos üzemmódban nyolc-nyolc új küldetés vár ránk, ráadásul három „klasszikus" missziót is kapunk – a Rainbow Six és a Rouge Spear legjobb küldetéseit játszhatjuk újra az AS megújult köntösé bújtatva. Ha valakinek ez is kevés lenne, a küldetéseket megadott időre is megpróbálhatjuk lenyomni, az MP pedig öt új játékmódot kínál.

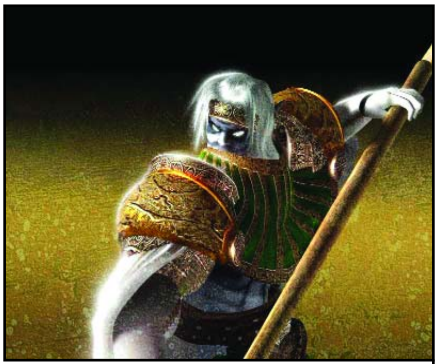
American Conquest: Fight Back. A stratégiák szerelmeseinek szintén jó éve lesz. Itt van mindjárt az orosz GSC által fejlesztett és a német CDV gondozásában nemrég megjelent, és jó fogadtatásra talált RTS folytatása, mely az USA történelmének viharos kezdeteit idézi – még pontosabban a korábbi részben megismert időszakot veszézi ki még jobban, hiszen ezúttal is az 1517 és 1804 közötti századokból merít. 8 új kampány összesen 25 küldetésében vívhatjuk újra a történelmi csatákat, ráadásul egy új játékmód mind egy-, mind többjátékos módban 10 csatatéri küldetést kínál a hardcore stratégáknak. A meglévő tucatnyihoz öt új nemzet csatlakozik, a németek, az

Medal of Honor: Allied Assault - Breakthrough

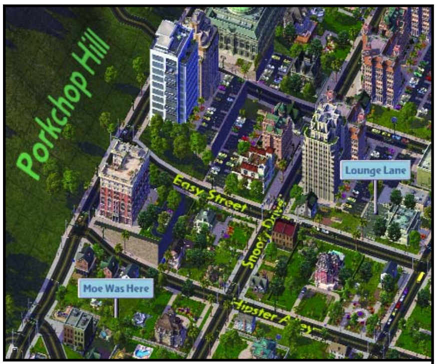
Rainbow Six 3: Athena Sword

American Conquest: Fight Back

Age of Mythology: The Titans



Disciples II: Guardians of the Light



Sim City 4: Rush Hour

oroszok, a portugálok, a hollandok és a haidák, mindez 50 új egységet jelent. Hab a tortán, hogy a Fight Back önállóan játszható verzió lesz!

Age of Mythology: The Titans. Szinte törvényszerű az Ensemble Studios életében a kiegészítő korong. Az alapjátékban már érintettük az atlantisziakat Arkantos révén, ezúttal az ő fiára, Arcastorra vár a feladat, hogy megakadályozza Tartarosz kapuinak kinyitását. Népe lesz az új játszható faj, főistenei Gaia, a Földanya (az általa megáldott földre nem építkezhet az ellenség), Kronosz, az Idők Ura (bármely épületedet áthelyezheted a belátható térképen bárhová, akár ellenfeled városába is), és Uránusz, Zeusz atyja, az Ég Istene, akinek segítségével az előző játék földalatti átjárójához hasonló folyosórendszert építhetünk a levegőben. Hálás újdonság, hogy ezúttal az isteni erőket többször is felhasználhatjuk. És mi a helyzet a Titánokkal? Nos, őket anno Zeusz letaszította az Olümposzról, így igen zabosak – bármelyik nemzet „építhet” egyet (igazi „überszoldát” lesz!), és segítségével látványosan porba taposhatja ellenfeleit. Az biztos, hogy igen látványos küzdelmekre számíthatunk akár szólistaként, akár multiban...

Age of Wonders: Shadow Magic. A körökre osztott fantasy-RTS játékok kedvelői is jó idényre számíthatnak. Elsőként említsük meg a holland Triumph Studios Master of Magic-alapokra épített ügyes kis stuffjának szeptemberre ígért kiegészítő anyagát. A játékban egy új dimenziót, az Árnyak világát (Shadow World) ismerhetjük meg és fedezhetjük fel, és csatázhatunk jó pár új fajjal, hogy meggátoljuk a gonosz Phobius ördögi terveit.

NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK

Van még egy nagy durranás készülőben, amelyről sajnos elég keveset tudni. Mikor e sorokat írom, már aranylemezen van az NWN első, a Bioware és Floodgate közös fejlesztésében készült kiegészítője, a Shadows of Undrentide. Eközben az E3-on, a cég standjának falán feltűnt az eddig csak XP2-nek nevezett új anyag posztere, melyen egy sötét bőrű nőalakot vettek körül rút szörnyek, köztük egy beholder. A címen kívül még annyi derült ki, hogy az új lemez a Bioware saját fejlesztése lesz, a hivatalos weboldal már él, bár információ még nem olvasható sehol, hivatalos közlemény se jelent meg. Természetesen igyekszünk nyomon követni a sorsát – mint ahogy a cikkben felsorolt többi anyagnak is.

Több tucatnyi új varázslat áll ehhez rendelkezésünkre, valamint egy térkép- és küldetésszerkesztő.

Disciples II: Guardians of the Light & Servants of the Dark. A Strategy First úgy tűnik, elirigyelte Molyneux bácsi ötletét, így egyszerre két kiegészítőt dobnak piacra. Mindkét lemez önállóan játszható lesz, és a játékos eldöntheti, hogy a Fény vagy a Sötétség erőit vezeti-e győzelemre. A fejlesztők szebb grafikát, két új dalt, „kötetenként” 16 skirmish módot (10 új térképpel), 2 fő- és 2 „high-level” kampányt ígérnek (összesen 16 scenario), és egy random térképgenerátort. A játék sztorija ott folytatódik, ahol az alapjátéké abbamaradt, és érdekesség, hogy öt új karakter lesz: kettő-kettő a két részben, és egy közös, így persze mindenképp megéri mindkét részt beszerezni és végigtolni. Ügyes...

Civilization III: Conquests. Sid Meier univerzuma is újabb taggal bővül. Mint neve is sejteti, ezúttal a hódításon van a hangsúly, 8 kampányban kell bizonyítanunk jártasságunkat Mezopotámián át Amerikáig, jutalmunk többek között olyan nyersanyagok megszerzése lesz, mint a jáde, a dohány vagy egzotikus madarak. Mindegyik kalandban új népeket ismerhetünk meg (sumérok, maják), és természetesen rengeteg új egységet, no és új csodákat (pl. Zeusz szobra, mely seregünket erősebbé teszi), technológiákat, katasztrófákat (pl. a pompeii vulkán kitörése) és államformákat – kipróbálhatjuk például, milyen egy iszlám szultánság vezetőjének élete. A fejlesztők bedobták egy új győzelmi forma nevét is: Wonders of the World. Ennek mibenléte egyelőre nem ismert, mint ahogy az sem, miben áll a „továbbfejlesztett többjátékos és PBE (play-by-email) támogatás”, mindenesetre bízhatunk a mester és csapata, a Firaxis már eddig is bizonyított képességeiben.

The Elder Scrolls III: Bloodmoon

SimCity 4: Rush Hour. És még mindig stratégia – a cikkíró talán lehet annyira elfogult, hogy bevallja: ezt várja az eddigiek közül legjobban. Az SC4-ben kiemelt jelentősége van a közlekedésnek – sajnos pár beígért dolog kimaradt a játékból, azonban ebben a csomagban mindezeket megtaláljuk. Új lehetőségeink közé tartoznak az egyirányú utcák és többsávos, széles sugárutak, magasvasutak építése, kompjáratok indítása, helikopterek és zeppelinek üzemeltetése. Tízfajta új híd, száznál több új épület, a parkolóházaktól a történelmi vasútállomásokon át a híres amerikai útjelölésekig (pl. megépíthetjük a legendás 66-os utat is). A Maxis-nak tetszhetett a GTA3, hiszen ezúttal, ha akarjuk, magunk irányíthatjuk a tűzoltókat, és rendőrautóban üldözhetjük a bűnözőket – a sikeres küldetés eredménye új jármű vagy egy jutalomépület, utóbbi esetben például egy ingyen rendőrállomás, helikopterrel felszerelve. Lesznek új katasztrófák is: visszatér az UFO, amelyet ezúttal magunk irányíthatunk (akár gabonaköröket is rajzolhatunk...), polgármesterként pedig megadatik nekünk a lehetőség, hogy elnevezzük az egyes városrészeket, utcákat, épületeket, hegyeket-völgyeket, így valóban saját képünkre formálhatjuk városunkat.

The Elder Scrolls III: Bloodmoon. Örülhetnek a CRPG rajongók is. A Bethesda Elder Scrolls sorozatának legutóbbi, igencsak szépségesre sikeredett fejezetéhez immáron a második kiegészítő lemez készül, ráadásul a régi rajongóknak dedikálva, hiszen a fejlesztők visszakacsintanak a második részre, a Daggerfallra a vérfarkasok megjelenésével. Ezek a lények nem éppen esztelen, vérgőzös állatok, így karakterünknek (akit akár az alapjátékból, akár a Tribunalból áthozhatunk, és érdemes is lesz egy erős, feltápolt figurával indítani) mindjárt két lehetősége is lesz: vagy vadászik rájuk, vagy hagyja magát megharapni, és ezáltal maga is egy lesz közülük, felruházva sok új tulajdonsággal (fegyverek helyett karom és fogak, látomások, misztikus képességek stb.). Az új rész egyébként Solstheim fagyos szigetén játszódik, így hóviharban, fagytrollokban, farkasokban és egyéb „téli kellékekben” sem lesz hiány. Nagyon jól hangzik az egész, én a magam részéről alig várom már, hogy vérfarkassá válhassak...

]{redenc

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

CODENAME: PANZERS

Fejlesztő: Stomregion **Kiadó:** CDV **Megjelenés:** 2004. első negyedév

Az előző lapszámban Nyúl úgy nyilatkozott a Blitzkriegről, hogy a progi a CDV legjobb játéka. Szinte biztos vagyok benne, hogy a taktikai stratégiák avatott szakértője a Codename: Panzers megjelenésekor módosítja majd kijelentését, ugyanis amin a Stormregion magyar fejlesztői dolgoznak, egészen elképesztőnek ígérkezik. Viharsarki vitézeink (ha valaki nem tudná: ők a S.W.I.N.E. készítői) olyan jól szerepeltek az E3-on, hogy a S.T.A.L.K.E.R. fejlesztői panaszkodtak, amiért a pavilonban nem az ő játékuk érdemelte ki a legnagyobb figyelmet, hanem a S.W.I.N.E. mintájára az erőforrás-menedzsmentet hanyagoló, és a taktikai RTS-elemekre koncentráló Codename: Panzers.

Apokalipszis, má' megint. Tudatos üzletpolitika, vagy csak így jött ki a lépés: a CDV kiadó mostanában gyűjti a világháborús real-time stratégiákat. A Sudden Strike-ok és a Blitzkrieg után a jövőre debütáló Codename: Panzersben is a második világégés bédekkerét tisztelhetjük: a háború sújtotta Európában kell rendet tennünk a fritzekkel, a távárisokkal, vagy éppen az angol-amerikai szövetségesekkel. Erre 12, 8, illetve 10 küldetésben nyílik mód, amelyekben elsődleges, másodlagos és titkos célokkal is találkozhatunk, egyes missziók között pedig a visszalépés is megengedett lesz. A turistajelzést (kidőlt fák, lerombolt városok...) követve Normandiától az Ardenneken át Sztálingrádig az összes híres (és néhány fiktív) csatában részt vehetünk, frontális ütközésekben éppúgy, mint kommandó jellegű, sunnyogós küldetésekben, és aki mindezt egy ültő helyében végig szeretné játszani, kb. 50 óra után kelhet fel a székből (v.ö.: „a leghosszabb nap"). Mindez igényes sztorival lesz körítve: a küldetések során három karizmatikus hős tragikus sorsa tárul fel a játékos szeme előtt... Aki látta már az Elit Alakulat című sorozatot, sejti, nagyjából mire számíthat. A három hadjáraton kívül egyébként legalább négyféle multiplayer-mód (deathmatch, kill the leader, hold the line és egy meglepi) gondoskodik majd a hosszabb távú szórakozásról (játékonként csak két küzdő féllel, de akár 8 játékossal).

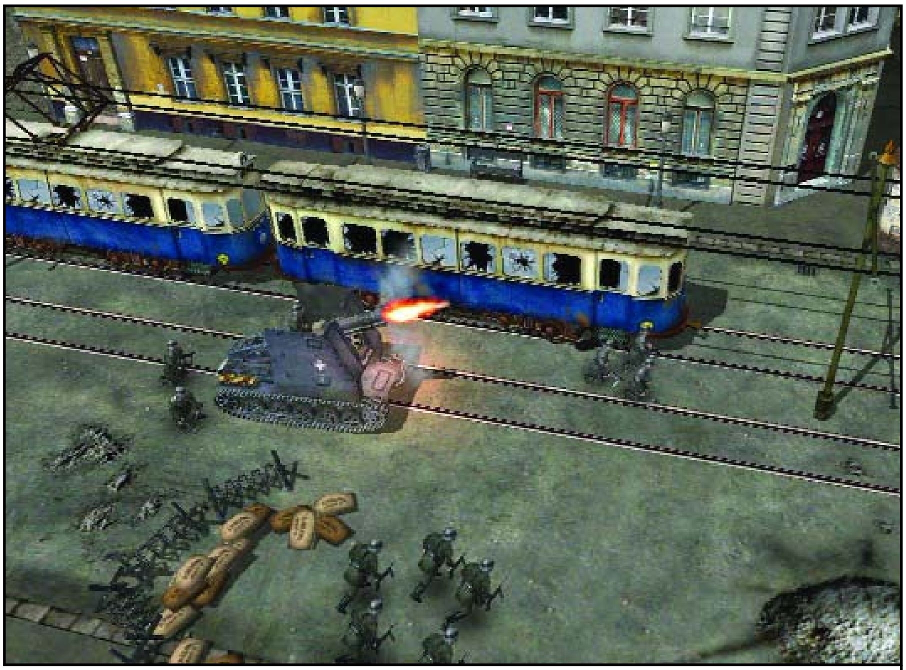
Tankra, magyar! Az E3-on látott bemutatóban először a program remek, full 3D-s grafikája és az egységek életszerűsége tűnt fel: a környezet és a mozgó objektumok részletes kidolgozottsága még 2004 elején is szemet gyönyörködtető lesz. A gyalogoskülönítmények (egy tucat különböző egység a lángszórótól a mesterlövészig) és a járművek (ezekből több mint 50-et tart számon a program) az utolsó csavarig valósághűek. Nem Heavy Tankok és Combat Jeepek osztják a halált okozó testi sértést, hanem az obligát (és egymáshoz viszonyítva méretarányos!) Tigrisek, Sztálin-orgonák, T-34-esek és Sherman-ek (mondjuk ez már alapkövetelmény egy világháborús stratégia esetében), valamint olyan fura jószágok, mint a 4 sínen haladó Dora ágyú. Ezen kívül néhány gépmadárral is találkozhatunk (IL2-Sturmovik, JU 87b Stuka, stb.), de ezeket nem irányíthatjuk kedvünk szerint, csak általuk (és még néhány löveg által) kérhetünk néhány esetben légi támogatást. Ez a felfogás a S.W.I.N.E.-ból már ismerős lehet, mint ahogy a vízi járművek hiánya és a támogató egységek (javító és lőszeres kocsik, gyalogosok esetén aknakereső, vöröskeresztes doboz és egyéb felszerelési tárgyak) erősen ajánlott használata is. Egyszerre több mint száz járműnek dirigálhat majd a játékos, és természetesen a hadjáratok során az előző küldetésben megmaradtakat tovább lehet vinni a következőre.

Ryan közlegény és társai. A második döbb akkor ért bennünket, amikor megláttuk, hogy mire képesek a harci egységek (és a magától értetődő „nagyobb, hosszabb, több" recept követésétől eltekintve ez az a pont, ahol a Codename:

Ryan közlegény ma nem menekül meg...

A bombázást nem használhatjuk nyakra-főre.

Ezt a látványt a Generals is megirigyelhetné.



Most végre bosszút állhatunk minden BKV-ellenőrön.

Az elit alakulat Stormregion módra

Panzers igazán felülmúlja a S.W.I.N.E-t). Először is, gyalogosaink beszállhatnak a járművekbe, legénységként vagy csak utasként folytatva a hadjárást (egy gyalogos alakulat 2-5 katonából áll). Ezenkívül különféle testhelyzeteket vehetnek fel (lopakodás, kúszás, rohamozás, figyelmetlenül aknára lépés, majd nagy területen szétszóródás, stb.), a rejtőzködést elősegítendő. De ami igazán nagy truváj: minden gyalogos látó- és hallótávolsággal rendelkezik, amit a terep- és időjárási viszonyok befolyásolnak majd. Ráadásul minél tapasztaltabbak katonáink, annál többet tudnak megállapítani hang alapján egy közeledő járműről, a lista kb. a „valami gyün”-től a „T-34-es közelít 10 km/h sebességgel, a bal hernyótalpán kilazult egy láncszem”-ig terjed majd. Apropó, tapasztalat. Egységeink természetesen harc által válnak harcedzetté (ki hinné...), viszont nagyobb hőstettekért, küldetéscélok teljesüléséért külön presztízspontokat is kapunk, amelyeket – akárcsak a S.W.I.N.E-ban – a küldetések közötti „bótban” lehet majd elvásárolni, új egységeket vagy a meglévők tuningolását kérve. De térjünk vissza arra, mit tudnak még egységeink! Például megfutamodni. Azt nagyon jól. Vagy megadni magukat. Ez utóbbit csak kilátástalan helyzet esetén teszik, viszont minél tapasztaltabb egy gyalogos, annál tovább bírja a strapát, annál kevésbé hajlamos arra, hogy felhúzza a nyúlcipőt vagy a fehér zászlót. Ha pedig nyerőre áll a szitu, a lángszórós gyalogosegységeknél újabb trükk kerül elő a tarsolyból: ezek a piromának képesek felhevíteni egy ellenséges tankot, amelyből a személyzet így kénytelen kimenekülni... egyenesen a lángszórók elé. A kihűlt tankba aztán küldhetünk saját kezelőszemélyzetet, és így például idomára ellen tudunk fordítani egy Tigrist. Vélhetőleg (és remélhetőleg) a Stormregion még kedveskedik ilyen apróságokkal, de az már most látszik, hogy a gyalogos egységek nem lesznek olyan kukák, mint oly sok játékban, sőt: ők lehelnek életet a járművekbe is.

Haditechnológia. Mint azt a Stormregiontól megszokhattuk, a demó során technikai oldalról sem láttunk kiugróan randa bugot a Codename: Panzersben (talán egy-két poligon-összeolvadást lehetne felróni, de játékelőzetes esetén ez nem lenne szép dolog). A S.W.I.N.E. Gepard névre keresztelt, továbbfejlesztett engine-je ketyeg majd a progiban, már ránézésre is szédítő mennyiségű poligonnal bűvészkedve (pontos számadatunk sajnos nincs, de méretarányosan 1024x1024 méteres területet, tehát egy négyzetkilométernyi térképet képes kezelni a motor). Lesz részletes sebződésmodell (ez ma már alapfunkciónak tekinthető), és ennek stratégiai vetülete is, úgymint részleges működésképtelenség kezelése, hátulról könnyebben sebezhető tank és hasonló apróságok. Vérpistikék örömére a tereptárgyakat porig lehet rombolni, ha úgy hozza kedvünk (még a villanypóznákat is kidönthetjük), az ilyenkor keletkező füst- robbanás- és lángeffektek pedig naná, hogy felülmúlják a S.W.I.N.E. amúgy sem alacsony nívóját. A többi grafikai elem (textúrák, változatos erdei, havasi és egyéb tájegységek, real-time árnyékok, időjárás-effektek) is rendben lesznek, a küldetéseket meg-megszakító „engine-mozik” pedig színesítik a játékot (és nem mellesleg előreviszik a cselekményt). A technikai résztől elválaszthatatlan még a kamerakezelés kérdése: a mostanában megjelenő 3D-s stratégiák 90%-ában alkalmazott szabad, de az egyik tengely mentén korlátozott kamerakezelésre számíthatunk – erre nem nagyon van panasz, de a fejlesztők azért egy apró újítást e téren is produkáltak: ha találunk néhány nagyon jó kamerapozíciót, elmenthetjük, és hotkey-ekkel bármikor újra beállíthatjuk azt, amelyiket szeretnénk.

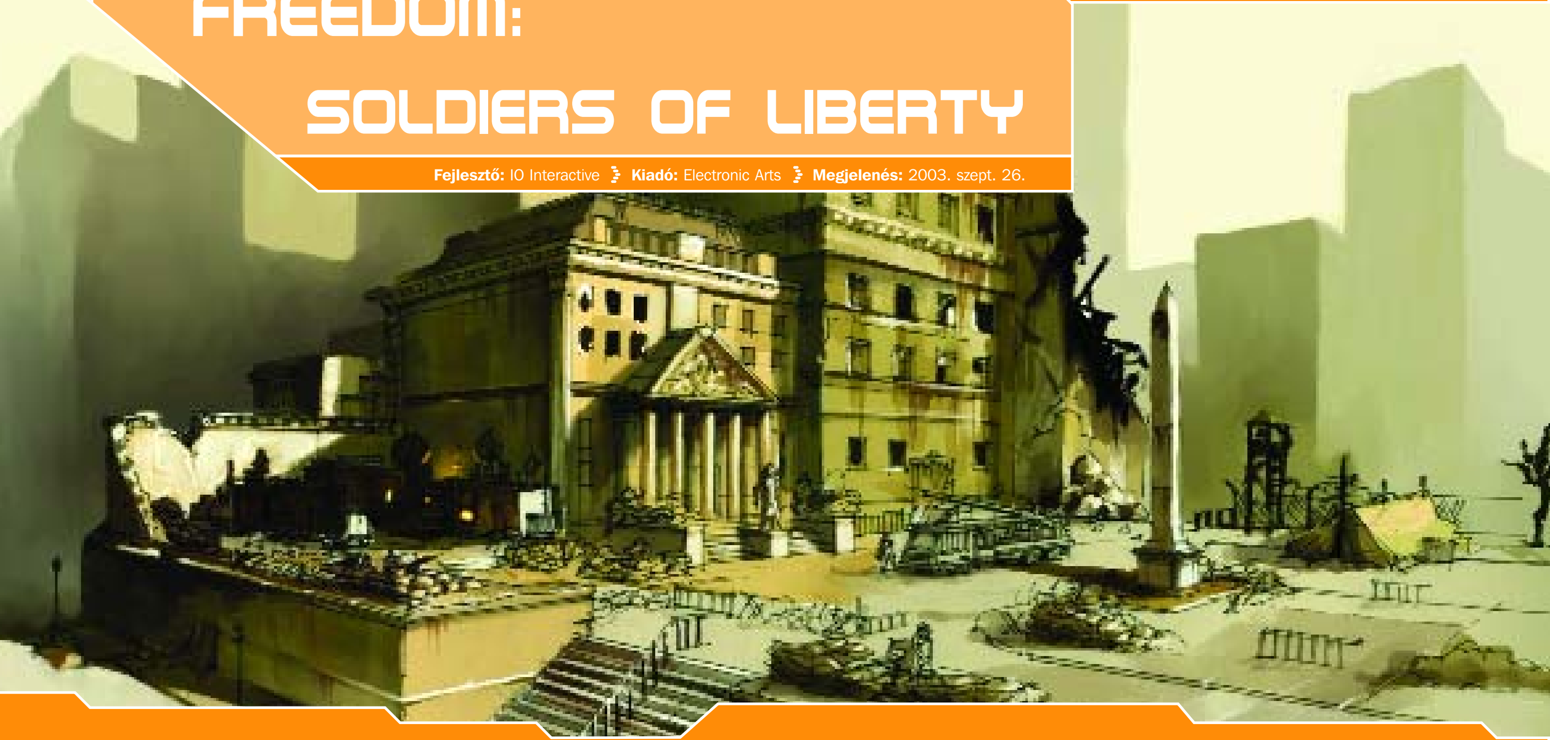
Nem pancser. Ennyi szép és jó után kötelező feltenni a kérdést: min vérezhet el a játék? AAAIII!! – üvöltik már kórusban a stratégia-fanok, és igazuk van: a másik magyar csoda, a Platoon többek között a mesterséges (un)intelligencia miatt lett olyan, amilyen. No igen: az AI-t nem lehetett igazán megtapasztalni az E3-on, de a S.W.I.N.E. remek AI-jából kiindulva feltételezzük a legjobbakat, már csak azért is, mert ez az AI újabb rutinokkal „okosodik”. Lesz benne területvédés, tartalék egységek automatikus mozgatása a kritikus helyekre, egyáltalán: nagyobb egységönállóság – ami egy csapatszintű AI-tól el is várható. A másik aknát a játék zenéje és hangjai képezik, ugyanis a progi a demó bemutatásakor e téren még nem volt igazán értékelhető. De megint csak a S.W.I.N.E. remek track-jeit (a Másfél együttes komponálásában, ha még emlékszünk rá) és hangjait tudom felhozni követendő (és a Platoon hangjait elkerülendő) példaként, úgyhogy valószínűleg e téren sem lesz gond. Végül, amin igazán nagyot bukhatnak kis hazánk tehetséges fiai, az a játékegyensúly. Rengeteg stratégiai játékban érezhető, hogy a készítők addig fényesítgetik a szóló küldetéseket, amíg a multiplayer üzemmódra nem jut elég idő. Ha ezt az akadályt is profin veszik a Stormregion tagjai, a Codename: Panzers lehet az első olyan magyar játék, amely nemcsak színvonalában, de az eladási statisztikákat tekintve is felülmúlja az Imperium Galactica II-t.

Stöki

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY

Fejlesztő: IO Interactive **Kiadó:** Electronic Arts **Megjelenés:** 2003. szept. 26.



A legutolsó híradások szerint Hitman Hollywoodba készül, s noha a tarkobakos bérgyilkos jellegzetes vonalkódos tetkóját még mindig nem tudni, melyik színész fejére üti rá egy vállalkozó kedvű stúdió, abban biztosak lehetünk, hogy nem utoljára látjuk, hiszen javában készül a harmadik játékverzió. Az IO 2004-re előirányzott alkotásáig azonban még sok víz fog lefolyni a Dunán, és gondolom, abban egyetértünk, hogy vétek lenne parlagon hagyni addig is a Hitman 2-ben debütált látványorgiát. A dánok is így gondolják, tehát az assassin-kultuszt egy időre felváltja most a gerilláskodás. Eltávolodva a magányos zongorista kliséjétől, mint ahogy a cím is mutatja, Amerikát fogjuk védelmezni a kommunista elvtársak üdvözletét tolmácsoló Vörös Hadsereggel szemben, méghozzá egy csapattámogatással megkínált third illetve first person akciózás közepette.

Világ proletárjai ne egyesüljenek! Az első kérdés persze az, hogy miként került a Szovjetunió olyan helyzetbe, amitől padlót fogott az amerikai arzenál. A fejlesztők kedvenc kliséjét rángatták elő ennek érdekében, hisz nincs is kényelmesebb felállás, mint egy alternatív világ. A Westwood a Red Alertben ezt mesterfokon űzte, sikerült egy einsteini időutazással visszajutni a múltba, kitörölni az emberiség legnagyobb szemétkupacát, Hitlert, és megteremteni vele egy másik, akkor már javában tomboló diktatúra, a szovjethatalom felemelkedését. A Mortyr szintén kísérletezgetett a nácikkal, s a velő ott sem volt más, mint az időutazás.

Nos, Dániában ezt még egyszerűbben vetítették kódba, hiszen kihúzták a történelem egyik jelentős méregfogát, és máris kész volt a jelenkori karnevál. Eszerint a II. világháború derekán az atombombáért folytatott versenyfutásban súlyos csapás éri az USA-t. A Manhattan project vezető tudósaiból néhányat ismeretlen tettesek likvidálnak, azonban az igazi meglepetés még hátravan, a D-napon (a partraszállás napján), mint derült égből a gombafelhő, a Szovjetunió atomot dob Berlinre. Az erőegyensúly a kommunisták javára billen, ergo a hidegháború a vörösök diadala, és Afrika valamint Európa bekebelezése után az orosz maci körmei az egyetlen még lélegző demokrácia, az USA ellen fordulnak. Washingtont megkínálják atommal, az elnök oda. Káosz, zűrzavar mindenfelé. Az invázió megkezdődik, s a ma szuperhatalomként aposztrofált, győzhetetlen US Army forgácsként foszlik szét a Vörös Hadsereg csapásai alatt. New York, a Nagy Alma sem állhat ellen, az utcaköveken orosz tankok dübörögnek, a sugárutak kemény katonacsizmák menetelésétől hangosak.

Minden ellenállás hasztalan! Vagy mégsem?! Noha gennyesre sírtuk a szemünket a megszokott hollywoodi kliséken, miszerint a rongyosra koptatott csillagos-sávos lobogó alá mindig beesik egy igazi hazafi, aki kellő rutinnal oldja meg a valóságban már eleve nadrágcserével induló feladatokat, az IO itt sem pelenkacserélő programot indít. Egy átlagember emelkedik ki a romhalmazból, az a fajta, aki fogával tépi az acélt, és megvan az ő furmányos lelkületében a vezetésre szolgáló hajlam. Minek utána eme férfiembert Martin Guldbaek és Henning Semler, a két ügyeletes agytröszt a Braveheart Mel Gibsonjához, majd pedig a Die Hard trilógia Bruce Williséhez hasonlította, én is meghasonlottam kissé – mondhatnám: „zavart érzek az Erőben", de majd próbálok összepréselni egy skót rettenthetetlent egy atlétatrikós kiirthatatlannal. Némi megnyugvás, hogy a karizma „Kő Kristóf" (Christopher Stone) egyik kiemelt tulajdonsága lesz, értsd: foglyok kiszabadításával és az ellenség rombolásával szerezheti meg (kisebb képzavar) a vörös feketelistán az egyre nagyobb hírnevet, melynek közvetlen hozadékaként NPC-k erednek a nyomába, és egészen a bűvös tizenkettes tagszámig toborozhat maga mellé kísérőket.

Thinking shooter. A turn-based jelzőt nem sokszor hozzák kapcsolatba a TPS-FPS ak-

Lenin vagy nem Lenin - ez itt a kérdés.

E havi rejtvényünk: Keressétek meg...

... az 50 különbséget a két kép között!

Kérjük, sarlóikat, kalapácsaikat hagyják a mozi előtt...

Majdnem sikerült fedezéket találnunk...

ciózással, de láttunk már karón varjút, mikor a Battlezone-nal (igaz, real-time-ban) összeboronálták a stratégiai kavarást. Az alapot, azaz a főhadiszállást – mivel odafenn a dicső elvtársak lépte dobog – New York csatornarendszerébe ágyazták be. Bronx és Manhattan már két levajazott epizód, sőt összesen 8 nagyobb zónáról esik említés, amelyek közt nincs átjárás, hanem muzsik-ölő koreográfiánk újabb és újabb fejezeteként tárulnak fel szépen sorban. Az epizódokon belül további, kisebb alzónák feszülnek – ahol érvényesülhet a körönkénti beavatkozás, némileg hajazva a Jagged Alliance rendszerére, csak kicsiben. Lényegében létezik egy fő célpont, például a postahivatal vagy a rendőrség elfoglalása, amely kötelező, míg a háló további kockáiból néhány szervesen kapcsolódik a feladathoz, mások pedig csak megkönnyíthetik azt.

Hajszál-egyenesen kirajzolt irányvonal tehát nincs, és hogy miként működik ez a gyakorlatban, hadd ragadjak ki két apró példát a halmazból. Az egyik szerint makacs orvlövész gubbaszt a közeli toronyban, és jelentős létszámleépítés nélkül nincs esély az akadály leküzdésére, ám ha a következő rácspontra ugrunk, és másik oldalról bontásra kerül a sniper-törzshely, a probléma máris elhárult. Ugyanilyen érdekesnek ígérkezik a háztetők felett strázsáló Hind esete, amelyben az utca teljes hosszát tűz alatt tartó orosz helikopter a szabadságharcos kompánia mozgását a végletekig korlátozza. Nem rendelkezünk megfelelő fegyverzettel, hogy a páncélozott szörnyetegből elrettentsük a pilóta elvtársat, így újfent a visszavonulás, majd mögékerülés elvét alkalmazva a szitakötőt feltöltőhelyén – a leszállóhelyen – kínálhatjuk meg némi C4-gyel.

A prolik mozgatórugója. Az IO az engine-problémát házon belül kezelgeti, lényegében a 7 éve kifejlesztett Glacier rendszert erőszakolja meg folyamatosan az érkező újdonságokkal. A Hitman 2-ben képi, fizikai létjogosultsága bizonyítottnak látszott, így gyakorlatilag nincs ok kétkedésre, no és a városi gerillataktika vizuális megoldásairól, illetve annak pozitív megerősítéséről kellemes bizonyítékot hozott az E3-ról csordogáló ütős trailer. New York mélységi ábrázolása az őslakosoknak szimpibb lehet, hisz realista, földrajzilag pontos modellezésre törekszik a gárda, bár ez innen a távolból nekem személy szerint nem annyira megható – sokkal inkább abban reménykedem, hogy a kommunista propaganda neonjai („Csatlakozz a Vörös Hadsereghez!" – ez azért durva), plakátjai és a velős ellenállás mindezt a Red Dawn (ld. box) köntösébe csavarják. Egyébként nyáron futunk neki a problémának, és télbe csúszik az idő, mire sikerül a játék végét elérni, tehát Aigner Szilárd-jelöltek is rámozdulhatnak a golyózápor, valamint az időjárás kapcsolatának feldolgozására.

A környezet néhány eleme rombolható, hozva a szervesen kapcsolódó zónák újabb példáját, hisz így utánpótlási vonalakat tudunk megszakítani, vagy átjárókat nyithatunk, zárhatunk el a romhalmazban, továbbá áramellátó berendezéseket iktathatunk ki. Ez utóbbi különlegessége, hogy a real-time-ban megkomponált fényforrások és árnyékok rendszerében életszerű látási képességgel ruházták fel az AI-t, s ezért a sötétség (lopakodás), mint ahogy az a nagy gerillatankönyvekben meg van írva, lázadóink legjobb barátja.

Puskák és muszkák. Nemzetünk utolsó reménysége lévén harmadik személyű nézetből (PC-re first-person is lesz) kell a galád anyaföldtiprókat szomorítani. A helikopterek, tankok, páncélozott csapatszállítók, valamint a szovjet katonai rendőrség, és Iván összes lehetséges egyenruhás megnyilvánulása büntetendő. A kézifegyverek a valós arzenálból kiindulva az épségen visszamaradt rendőrségi készletekből, és a hódítóktól elzsákmányolt haditechnika képében jelennek meg. Az AK, az RPG, a mesterlövészpuska, a pumpálós sörétes, valamint a kézigránátok mellett legfontosabb támaszaink hűséges követőink lesznek. A konzolos vonulat miatt minél egyszerűbb irányítási rendszert kellett az alanyokhoz hozzárendelni, s végül úgy tűnik, sikerült is megtalálni a hagyományos menüformátum ellenszerét, ahol lényegében a pozíció jelölése a célkereszt iránya, míg a kiadott ukáz lehet védelemre, felderítésre, támadásra és követésre felhívó forrógombos parancs.

A mesterséges intelligenciát az E3 demót közelebbről megvizsgáló zsurnaliszták több helyen méltatták. Lényegében orosz részről fedezék-kereső, értelmesen reagáló Koljframework, míg szemből a fegyverek hatótávolságát és a gerilla-harcmodort jól ismerő Joe-t prezentálják. Multi terén a PC-s verzió hálózati kóddal lesz tálalva, konzol platformon pedig osztott képernyős nyomulást vetítenek elő, többek közt az ígéretesen hangzó Assault and Sabotage kategóriában.

Tika

VÖRÖS HAJNAL (RED DAWN)

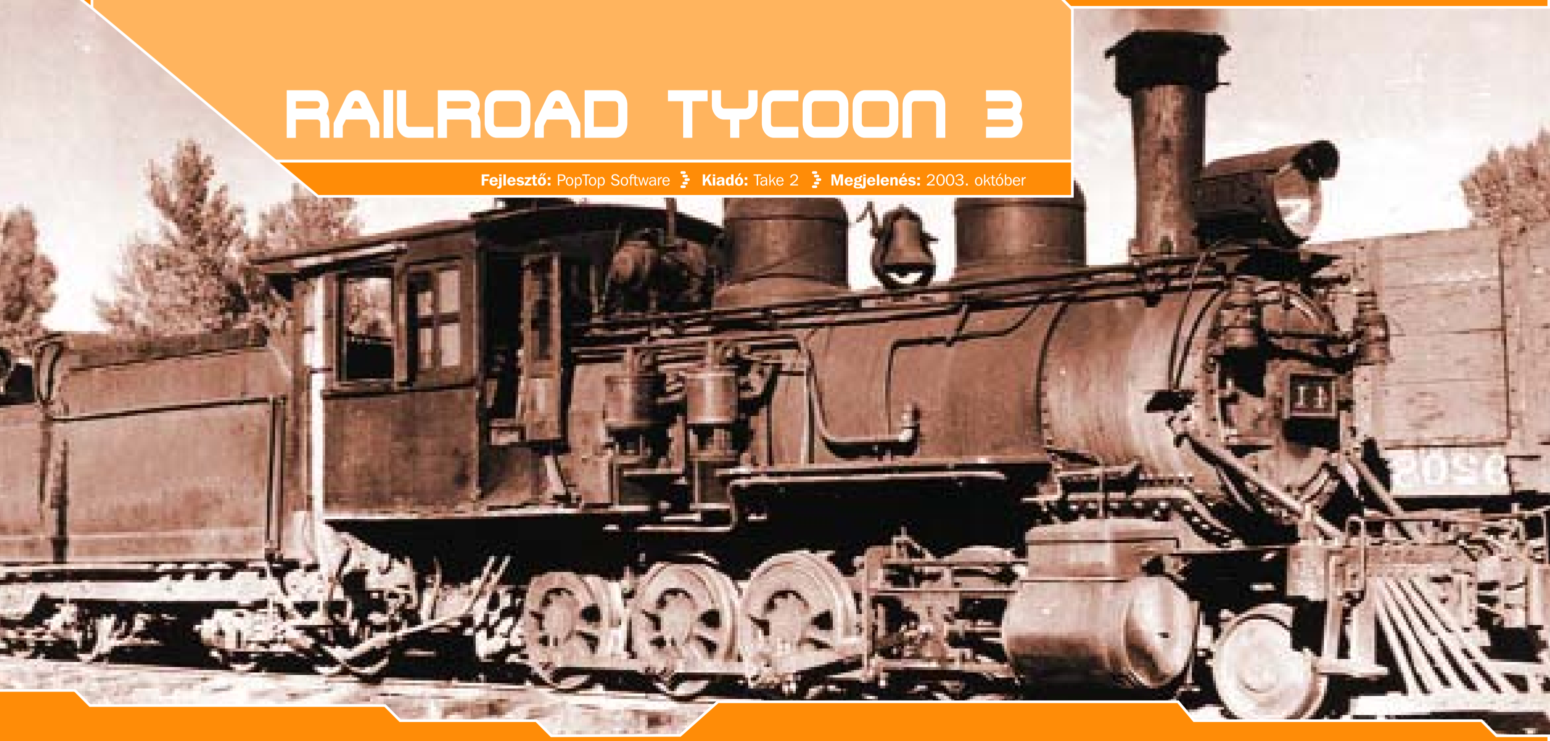
1984-ben John Milius (többek között a Conan, a barbár rendezője) már filmre vitt egy hasonló ötletet. A Vörös Hajnalban orosz ejtőernyősök értek földet Coloradóban, egy helyi iskola udvarán, és ezzel megkezdődött a szovjet-kubai totális invázió. A suli focicsapata, a Wolverines kezdte el kezelgetni a problémát íjakkal, nyilakkal, vadászfegyverekkel. Patrick Swayze, Charlie Sheen, Jennifer Grey – csupa akkor induló tinisztár – vette be magát a Sziklás-hegységbe, és gerillák módjára aprította az egyre dühösebb szovjet megszállókat. Filmtörténeti értéke a műnek elég csekély, hisz az akkoriban éppen Vietnámot kozmetikázgató eksön-szériák jegyeit viselte magán, a Rambók és Chuck Norrisok (MIA) legyőzhetetlenségét. Drámaisága is kifulladt néhány szerencsétlen értékű közhelyben, de az alapötlet miatt egyszer mindenképp érdemes megnézni, ha valamelyik kereskedelmi tévén újra adásba kerül...

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

RAILROAD TYCOON 3

Fejlesztő: PopTop Software **Kiadó:** Take 2 **Megjelenés:** 2003. október



A 20. század – egyebek mellett – a közlekedés évszázada volt. Vasútvonalak hálózták be a világot, soha nem látott méretű luxushajók szelték át az óceánokat, és az emberiség meghódította a sokáig elérhetetlennek tetsző égi magasságokat, majd a világűrt is. Ma, a 21. század hajnalán, mikor repülőgéppel néhány óra alatt a világ bármely pontja elérhető, mikor nap mint nap milliárdnyian ülnek autóba, és talán már nincs messze az idő, hogy bárki kiruccanhasson a Holdra, még mindig létezik az a bizonyos megfoghatatlan, de nagyon is jelen lévő „vasúti romantika", amely szinte a kezdetektől körüllengte az ipari forradalom egyik legnagyobb vívmányát. Ismerek embereket, akik kívülről fújják a menetrendet, szócokat, akiknek egy öreg NoHAB-tól és nem egy tűzpiros Ferraritól csöppen el a nyáluk, apákat, akik villanyvonatot vesznek gyermekük első születésnapjára. Ők azok a szent őrültek, akik masszív rajongói tábort jelentenek a vonatos játékok számára, legyen szó akár mozdonyvezetésről, vagy – mint esetünkben – gazdasági szimulációról.

Gondolom, legtöbbeteknek nem kell bemutatnom a Railroad Tycoon sorozatot. Akinek mégis kimaradt életéből az elsöprő sikerű első, és a szintén általános elismerést kiváltó második epizód, az a mellékelt boxokból informálódhat. Az új résszel kapcsolatban az első és legfontosabb információ, hogy ugyanaz a PopTop Software készíti, aki éppen az RT2-vel robbant be a köztudatba, és azóta olyan címekkel öregbítette hírnevét, mint a Tropico és az Age of Wonders. A tapasztalt fejlesztőgárda tudja, hogy a jól bevált alapkoncepción nem érdemes változtatni, így elsősorban a vizuális tuningra és a játékmenet apróbb hibáinak kijavítására koncentráltak a készítők. Az eredmény egy új, immár teljesen háromdimenziós grafikus motor, melyet először az E3-on csodálhatott meg a műértő közönség.

Matuska Szilveszter emlékexpressz.

Ezt a szép vidéket dúljuk fel a vasútépítéssel...

Hegyek között, völgyek között zakatol a vonat. Sőt, akár hegyek alatt is! A harmadik dimenzió meghódításával végre lehetőségünk lesz alagutakat fúrni, mint ahogy a mély kanyonokon vagy folyókon átívelő hidak, és a vasúti felüljárók sem hiányozhatnak a repertoárból. A tájmodell stratégiai játékhoz képest kellően részletes, sűrű erdők, hófödte hegycsúcsok és sivár puszták vált-

RAILROAD TYCOON II

Nagy fába vágta a fejszéjét az ismeretlen PopTop Software gárdája, mikor egy legenda folytatásának elkészítésére szánta el magát. Sid Meier és a stratégiai játékok koronázatlan királyaként számon tartott MicroProse (Civilization, Transport Tycoon, UFO, csak hogy pár nevet említsek) örökébe lépni korántsem könnyű feladat. Az 1998 végén megjelent RT II azonban

minden tekintetben megfelelt a felfokozott várakozásoknak: csodálatos, 1024x768-as felbontásban pompázó hi-color, izometrikus 3D grafikájával, hangulatos zenéivel, tartalmi gazdagságával és az előző rész izgalmas játékmenetével még a legkritikusabb rajongók szívébe is beloptta magát. Akár ma is megállná a helyét a gazdasági szimulációk piacán, ráadásul budget árfekvésben beszerezhető, így a harmadik rész megjelenéséig remek szórakozást nyújthat mindazoknak, akik még nem játszottak (eleget) ezzel a gyöngyszemmel.

Az időjárás modellezése új elem a játékban.

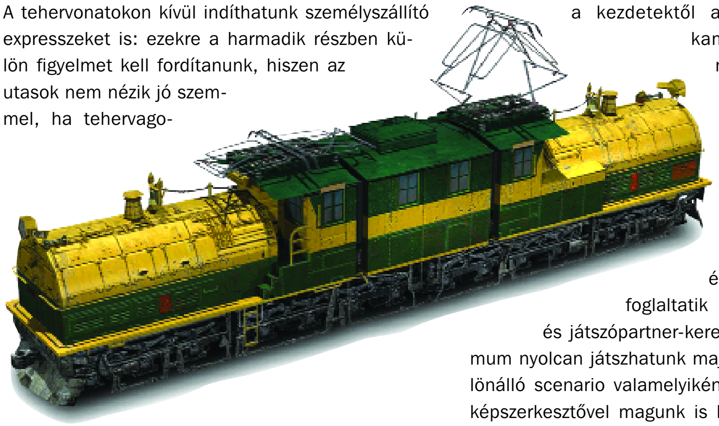
Sid Meier remeke immáron 3D-ben.

Reméljük, ezen a látványon még fejlesztenek...

ják egymást. A városok kidolgozottságára sem lehet panasz, usque 150, különböző funkcióval bíró épületet találhatunk majd bennük. Az átláthatóságot a fantasztikus távlatokat megnyitó zoom biztosítja, mellyel az egész kontinenst mutató térképnézetről bármelyik mozdonyunkra ráközelíthetjük a kamerát, mindezt természetesen folytonos átmenet mellett (hasonlót láthattunk a Popolous 3-ban vagy a Black&White-ban). Külön kiemelendő még a hangulatot fokozó napszakváltozás, illetve a látványos időjárás-effektek, mint az eső vagy a villámlás. A felbontás 640x480-tól a csillagos égig lesz majd állítható, a készítők állítása szerint legkisebb részletesség mellett egy PII-350 + TNT1 kombón is fut majd a játék – külön öröm a gyengébb vassal bíró játékosoknak. Már csak az a kérdés, mennyit kell majd foglalkoznunk a megfelelő nézetek beállításával: senki sem örül, ha a játékidő felét a zoomolgatás, kameraforgatás- és emelés teszi ki...

Egér a sínen. A PopTop-fiúk a grafika mellett a kezelhetőség tökéletesítésére fektették a legnagyobb hangsúlyt. Az előző részekre jellemző menürengeteget sok pop-up képernyővel próbálták helyettesíteni, így a statisztikák és adatok böngészése közben is szemmel tarthatjuk az eseményeket. Emellett a rengeteg gyorsbillentyűvel könnyíthetjük meg a dolgunkat, de a rosszabb emlékezőtehetséggel bíró játékosoknak sincs mitől tartaniuk: az összes funkció elérhető az egérrel is. Felhasználóbarát húzás, hogy végre helyt kapott egy undo parancs is a Railroad Tycoon-ban, így nem kell minden félrekattintás után a buldózert hívni. A kezdő vasúttársaság-tulajokat segíti majd az új „automanage” opció, megkímélve őket a rakományok, menetrendek és egyéb apróságok járatonkénti beállításától, így a néha meglehetősen macerás mikromenedzsment helyett elég csak a komolyabb stratégiai döntésekre koncentrálni: vagyis hogy mikor, hol és mit építsünk, milyen vonatból mennyit vásároljunk, és mibe fektessük a (remélhetőleg) megtermelt profitot.

Szimulált gazdaság. Az új rész egyik legfőbb erénye a pénzszerzési módok sokszínűsége lesz. Ezek egy részét már a korábbi epizódokban is megtalálhattuk, ám akad azért egy-két újdonság. Először is vasútvonalakat építhetünk ki a városok között, hogy a különféle üzemekben megtermelt árukat a felvevőhelyekre szállítsuk. Emellett mi magunk is vásárolhatunk, illetve építhetünk gyárakat, összesen mintegy 40 fajtát, s ezek mindegyike több lépcsőben bővíthető. A városok dinamikusan fejlődnek a telepített ipar és infrastruktúra hatására, így csak rajtunk múlik, hogy mondjuk Budapest lesz-e Európa legprosperálóbb települése. A tehervonatokon kívül indíthatunk személyszállító expresszeket is: ezekre a harmadik részben külön figyelmet kell fordítanunk, hiszen az utasok nem nézik jó szemmel, ha tehervagonok is vannak a szerelvényen, illetve szívesebben utaznak a modernebb vonatokkal. Meg kell említenem két pozitív változást a vasutakkal kapcsolatban: hatról nyolcra emelkedett a mozdony után köthető vagonok maximális száma, és most már nem csak az állomásokra lehet kiszolgáló épületeket (példának okáért a gőzösöknek nélkülözhetetlen víztornyot) építeni, hanem bárhova a sínek mentén. Magánvagyonunkat befektethetjük a tőzsdén is, amit a teljes realizmus jegyében fejlesztettek tovább a készítők. Jó döntésekkel vagyonokat nyerhetünk, de ugyanúgy bukhatunk is, így nagyon résen kell lennünk. Ha jól gazdálkodunk, a konkurenciát akár részvényeinek felvásárlásával is magunk alá gyűrhetjük, megelőzve a könyörtelen árversenyt.



Multiplayer, map editor és egyéb nyalánkságok. A 16 küldetésből álló, az Egyesült Államok és Európa vasúttörténelmét a kezdetektől a közeljövőig átfogó kampány mellett nem maradhat el a többjátékos mód sem. A Railroad Tycoon harmadik része a 2003-as elvárásoknak megfelelően komplex multiplayer támogatással érkezik, amiben benne foglaltatik az integrált csevegő és játszópartner-kereső rendszer is. Maximum nyolcan játszhatunk majd egyszerre a 10 különálló scenario valamelyikén, de a mellékelt térképszerkesztővel magunk is készíthetünk küldetéseket.

A Railroad Tycoon-sorozat komplex, kihívásokban bővelkedő játékmenete mellett a hangulatáról volt híres. Ebben – egyebek mellett – nagy szerepe volt a stílszerű blues és country muzsikákat felvonultató soundtracknek, ami az új epizódból sem hiányozhat. Minden esély megvan hát, hogy az előző részekhez méltó folytatás szülessen. Egy biztos: akiket a mozdony füstje már megcsapott, nem hagyhatják ki ezt a játékot – de az RT3 mindenkinek kiváló szórakozást ígér, aki csak egy kis vonzalmat is érez a stratégiai játékok iránt. 2003. őszén új klasszikus születhet...

Immortal

RAILROAD TYCOON

1990-ben látott napvilágot az azóta jobblétre szenderült MicroProse gondozásában minden Tycoon-ok atyja, a Railroad Tycoon. A Sid „Civilization” Meier nevével fémjelzett stratégiai műremekben egy vasúttársaságot kellett felépítenünk a semmiből, és egy bő évszázad alatt felvirágoztatnunk. Négy scenarioból választhattunk az USA-ban és Európában, más- és más korból indulva. Saját szállítási hálózatunk kiépítése mellett vásárolhattunk üzemeket, illetve üzletelhettünk a tőzsdén saját és más, konkurens vállalatok részvényeivel. A versenytársakat az üzlet farkastörvényei szerint felvásárolhattuk, vagy csődbe juttathattuk.

Mindeközben lépést kellett tartanunk a technika fejlődésével, így elavult gőzöseinket idővel dízel-, majd villanymozdonyokra kellett cserélnünk. Ha minden jól ment, az ezredfordulóra busás vagyont halmozhattunk fel, és még a miniszterelnöki bársonyszéket is elfoglalhattuk. A játék CGA, EGA vagy 256 szinű, 320x200-as VGA módban futott, a felülnézeti kétdimenziós megjelenítés akkoriban korrektnek, de nem túl látványosnak számított. A zenék PC-speakerről, vagy jobb esetben Adlib hangkártyáról szóltak, a futtatáshoz pedig elég volt egy 286-os PC (vagy egy Amiga). Fantasztikus hangulatával, összetettségével és életszerűségével a Railroad Tycoon lefektette a mai napig népszerű gazdasági stratégiai játékok alapjait.

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

LORDS OF EVERQUEST

Fejlesztő: Rapid Eye Entertainment **Kiadó:** Ubi Soft **Megjelenés:** 2003. október 28.

Szinte minden éltesebb fejlesztőgárda sajátja, hogy egy adott műfaj korlátait kellően megtapasztalva mint valami polihisztor beleveti magát egy számára eleddig ismeretlen témába. Az EverQuestet jegyző Sony Online Entertainment is hasonlóképpen mozgolódik a szűkös piacon, bár jó néhány gárdánál sokkalta megfontoltabban: nem vetődik árnyékra, mint tette azt a Westwood a mérsékelt sikerű Noxszal vagy Renegade-del, inkább taktikusan a nagynevű, veterán fejlesztőkből álló (összesen 150 millió eladott játékkal dicsekedhetnek a csapat tagjai) Rapid Eye Entertainmentre bízta a munkát.

Szent háború. EverQuestbeli hadvezéri létünk 10 ezer évvel az alapjáték története előtt kezdődik, amikor is a háború istene, Rallos Zek egy napon – bizonyára valamely belső isteni sugallat hatására – úgy ítéli meg, hogy márpedig ő hatalmasabb a többi istennél, teremtményei (az ogrék és a trollok) meg pláne értelmesebbek kortársaiknál, így ideje rabszolgasorba taszítani őket. Ehhez persze nem fűlik a foga a többieknek, azonnal ellentámadásba lendülnek, s hatalmas csatákat követően végül kiebrudalják e világsíkról a felsőbbrendűséggel szakítani csak nem akaró makacskodót. Szolgái sem ússzák meg feddés nélkül, mi több, az egykor intelligens és félelmetes lények ostoba, torz vadakként kénytelenek élni tovább szánalmas kis életüket. Legtöbbjük képtelen is ezt a nyomorék létet elviselni, sok közülük az öngyilkosságot választja, vagy csak szimplán beleőrül a szégyenbe. Ám némelyik még a „lefokozás” előtt egy mágikus könyvről dünnyög néhány istentelen szót, amely isteni hatalommal képes felruházni az egyszeri halandókat, így azonnal megkezdődik a hajsza az elveszett tekercs után, hogy egyszer s mindenkorra leszámoljanak legyőzőikkel.

A készítők le sem tagadhatnák...

Klóngyanús „eredetiség”. Noha a Sony Online Entertainment csupán névlegesen alkotógárdája a Lords of Everquestnek, az EverQuestből eredő fásultság jelei akaratlanul is kiütköznek az első bálozó Rapid Eye Entertainment programján. Tudniillik a LoE nem más, mint egy átlagos valósidejű stratégia egy tompa RPG-késsel a hátában, gyanúsan Warcraft 3 hegekkel tarkítva. Itt ugyan 4 helyett csupán 3 játszható fél (a nevüket még nem árulták el a gaz fejlesztők, annyi bizonyos csak, hogy lesz a jó, a rossz, és a semleges) hadjáratán keresztül nyerhetünk betekintést a korai EverQuest-érába (összesen 36 küldetésre tagolva), de nem is a számok, inkább a játékmenet az, amire kissé hunyorogva néz az emberfia.

...hogy a Warcraft III-ból merítettek ihletet.

EVERQUEST

Nem csoda, hogy valósidejű stratégia készül a lassan jubiláló EverQuestből, hiszen a maga 400 ezres táborával az egyik legsikeresebb masszívan online szerepjáték a világon. Természetesen a fejlesztők az idők során számos bővítést eszközöltek virtuális kalandtúrájukon, ma már 15 faj, illetve 15 osztály közül választhatunk, 40 különböző skill kíséretében, amelyre még rátesz egy lapáttal a folyamatos karbantartás, már ami a bugvadászatot és a küldetésrendszert illeti.
Eleddig öt kiegészítő jelent meg az alapjátékhoz (The Ruins of Kunark, The Scars of Velious, The Shadows of Luclin, The Planes of Power, The Legacy of Ykesha), ezek mindegyike új zónákkal, szörnyekkel gazdagította az EQ-univerzumot – és még ki tudja, hol a vége? Csak a korszakalkotónak mondott új grafikai motorral és a játékos igényeihez szabható karakterkinézettel revolúciót ígérő Everquest II a megmondhatója...

EverQuest világában mindenki a régi Edda-slágert énekli: a kör közepén állok...

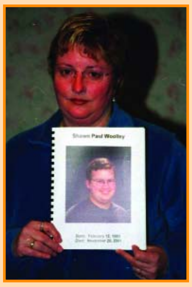
Néhány a játék 125 varázslatából.

A klasszikus egységeken túl (közelharci vagdalkozók, távolból eregető íjászok, valamint a háttérben folyamatosan bűvigéket mormoló mágusok – természetesen mindhárom oldalon más bőrbe lesznek bújtatva, mi több, eltérő taktikákat is fog igényelni a vezetésük) ugyanis ún. Lordok kísérik utunkat (oldalanként öt), akik különféle tekintélyelvű (pl. bizonyos területen belül tapasztalati pont növelés vagy épp csökkentés) és célzott mágiával segédkeznek a harcban. Ezek a – mondjuk ki – Blizzardtól lopott Hero-k kísértetiesen úgy viselkednek, mint eredeti társaik, a harcok során tapasztalati pontokat, illetve bűvös hatalommal bíró kegytárgyakat gyűjtenek (szám szerint 200 item lesz fellelhető), amiket különféle speciális támadásokra, avagy védelmi varázslatokra költhetünk (akár 125 közül választhatunk). Természetesen minden egyes küldetésre magunkkal fogjuk hurcolni őket, de – és itt jön a különbség – csak egyszer! Merthogy a Lord egy küldetés során mindössze csak egyszer halhat meg (ellentétben a Warcraft 3-mal, ahol bármennyiszer feltámaszthattuk őket kellő erőforrás esetén), utána nélkülözni vagyunk kénytelenek őnagyságát. Ez már csak azért sem szerencsés, mert az elvégzendő feladatokon túl csak úgy léphetünk át a következő pályára, ha a feléledéséhez szükséges mágikus energiát is összegyűjtöttük...
Tulajdonképpen ez majd multiplayerben bír nagy jelentőséggel (merthogy az is lesz, EverQuesthez méltóan): végre nem kell azon izgulnunk, mikor esik nekünk a félelmetes Hero hatodik reinkarnációja, ha a egyszer sikerült a másvilágra küldenünk, szinte biztos a siker (azért remélhetőleg nem fulladnak vad Lord-hentelésbe a menetek).

A Lordok remek tulajdonsága még, hogy alapvetően meghatározzák a sztori irányát és egyes részleteinek mélységét – egyáltalán nem mindegy, melyiket is választjuk, akár egy teljesen másik térség konfliktusaihoz sodorhat el az adott hőshöz tartozó cselekményszál. Garancia erre James Parker producer, aki szerint a Lords of Everquest legnagyobb pályájának nagysága körülbelül akkora, mint az Age of Mythology, a Command&Conquer: Generals és a Warcraft 3 térképei együttvéve!

Scottie, sugározz fel! Vagy le! Vagy valahová...

EVERQUEST FÜGGŐSÉG



A játékfüggőség sajnos egyre több áldozatot követel világszerte, ezek közül is kiemelkednek a soha véget nem érő EverQuest „okozta” tragédiák. Az még csak poénszámba megy, hogy egy 21 éves egyetemista például 8 hétig nem járt suliba sajátos EverQuest túrája következtében, de Shawn Woolley esete több mint megdöbbentő. A szintén 21 éves szerencsétlen feltehetőleg szociális kapcsolatai hiányában menekült EverQuest varázslatos világába, ám végül függősége olyan állandó belső frusztrációt eredményezett eltorzult világképében, hogy nem bírta tovább, s egy utolsó játék után öngyilkos lett. Sajnos erre a rossz nevelés, nem megfelelő családi körülmények bélyegét sem tapaszthatjuk rá, ugyanis édesanyja, Elizabeth Woolley több hónapon keresztül próbálta visszaterelni fiát a való világba – sikertelenül.

Azóta a gyászoló anyuka a Sony Online Entertainmentet pereli, ráadásul nem pénz reményében: csupán figyelmeztető jelzéseket szeretne elhelyezni az EverQuest dobozokon.

Csak semmi különös. A Lords of Everquest képi világa korunk hívó szavának engedelmeskedve teljes 3D-s megjelenítésre épül, a poligontesztekben csak úgy tobzódni lehet majd, de sajnos itt is a mennyiség dominál a minőség helyett, mondhatni: a grafika inkább látványosan átlagos, mint átlagosan látványos...

Ha minden igaz, a kamerarendszerrel nem lesznek problémák, 3 szintű zoomolási lehetőség várja majd az elvetemült kukkolókat, egyedül a forgathatóság az, ami még kétesélyes: vagy teljes szabadságot kapunk, vagy csak korlátozottan, amolyan Warcraft 3-szerűen „forog, amíg nyomod, aztán visszaugrik” stílusban garázdálkodhatunk.
Ami viszont egyestés korszakunkban meglehetősen bíztató, az a 75 órában megállapított játékidő, amelybe ráadásul nem számolták bele az összes Lord történetének kisebb mellékvágányait!

Sikergyanús és egyúttal gyanús siker... A Lords of Everquestet csak érdektelenül, flegmán széttárt karokkal tudom üdvözölni, hiszen bármennyire is kétkedve fogadja az ember egy nagy játék megkésett fattyát, az már szinte biztos, hogy – ha csak szigorúan üzleti szempontból, de – sikeres lesz. Mindazonáltal tény, hogy tartalmi szempontból sem igazán lehet eltolni egy ilyen sikerprojektet, az alkotóknak csupán hatalmas, Gyűrűk Ura ihletésű ütközeteket, ostromokat kell szemünk elé varázsolniuk ebben az ogrék, trollok, elfek, sötét elfek, gnómok, törpék és egyéb furcsa kreatúrák lakta világban, ami a Warcraft 3 ismeretében szinte rutinművelet. A kérdés már csak az, mit tud hozzáadni ehhez a Rapid Eye Entertainmentnél felhalmozott hatalmas rutin.

Puma

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

ADVENT RISING

Fejlesztő: GlyphX Games **Kiadó:** Majesco **Megjelenés:** 2004 március

Manapság már nem is számít igazi bestseller-regényírónak az, aki valamilyen szinten nem kóstol bele a játékiparba. A „nagy kegyesen megengedem, hogy a regényemből játék készüljön” ma már rég túlhaladott hozzáállás, egyre-másra tűnnek fel játéktervezői és sztoriíró posztokon a könyvesboltok toplistáiról ismerős nevek. Tom Clancy, Stephen King és Michael Crichton után most egy újabb nagyágyú, Orson Scott Card határozta el, hogy teljes mellszélességgel beleveti magát a játékfejlesztésbe: jelenleg egyszerre írja új regényfolyamának első részét és a rá épülő játékot, az Advent Risingot.

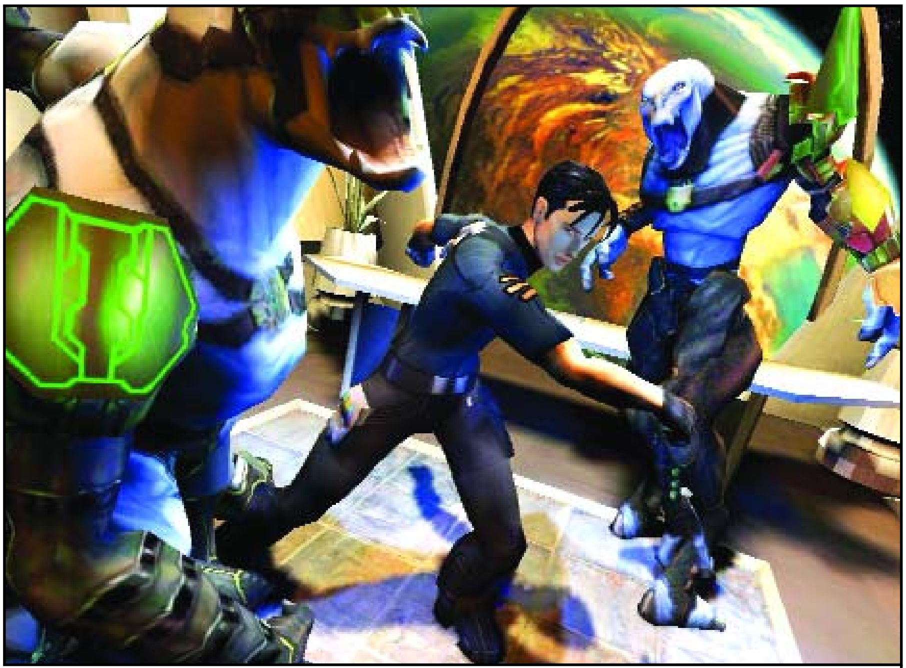
Card mindig is híres volt arról, hogy nem az unalomig ismert sci-fi sémákban gondolkodik. Az Advent sztorija sem hoz szégyent a mester nevére: a nagyon távoli jövőben járunk, a játék háború-szaggatta univerzumát kultúrák milliói népesítik be. A káosz lassan, de biztosan eluralkodik a világon, a különféle békés lények csak az ősi próféciában bíznak, miszerint egyszer visszatér az univerzum legelső, legrégebbi értelmes faja, és újra békét hoz a világba. Egyetlen faj van csak, aki nem osztozik a nagy intergalaktikus Messiás-várásban, ők a magukat Kutatóknak nevező kreatúrák, akik nevükhöz hűen az említett ősfaj utolsó példányait (meg mindenkit, akit annak hisznek) keresik és irtják kíméletlenül. A játék főszereplője, Gideon Wyeth minderről csak annyit tud, hogy ő és társai, az emberiség sokadik évezredbeli maroknyi túlélőcsoportja állandó bujdosásra kényszerülnek, és minden galaxisban idegenként, vészhozóként tekintenek rájuk. Ahogy a Kutatók rábukkannak hősünk otthonára, az utolsó emberek rejtekhelyére, kezdődik Gideon nagy kalandja, kiderül, hogy ő amolyan Neo-szerű „kiválasztott”, akinek személyén áll vagy bukik a világegyetem sorsa. Emberünk hamarosan fel is fedezi paranormális képességeit, amelyek szintén gyanúsan emlékeztetnek az újabban abbé-szerelésben kungfuzó Mátrix-hős kunsztjaira… Emberfeletti sebesség, a fizika törvényeinek áthágása, tárgyak mozgatása puszta akaraterővel – persze erre szüksége is lesz, hisz egy fél galaxis várja tőle a világ megmentését, a másik fél meg éppen emiatt akarja úton-útfélen hidegre tenni.

Helyszíni szemle. Szerencsés helyzetben vagyunk, hiszen az Advent Risingot az E3 kiállításon személyesen is szemügyre vehettük. Ami első látásra feltűnt a játékra pillantva, az az egészen egyedi látványvilág, a kicsit mangás karakterek, a félelmetes mennyiségű, kézzel készített animáció, az élénk pasztellszínekkel operáló színvilág. Maga a játék nehezen lenne besorolható egyetlen kategóriába, Card szerint ez lesz „A” szerepjáték (a játékos és a főszereplő személyének eggyé olvadása, sosem tapasztalt mélységű beleérzés a hős sorsába, satöbbi, satöbbi…), nekünk az E3-on látott demo alapján inkább egy Outcast-szerű kaland-akciójáték képe derengett fel – a fejlesztők meg lelkesen bólogattak, amikor ezt megemlítet-

A falra mászom ettől a sok Mátrix-lopástól!

Nem hiába fizettem felárat a panorámáért!

A jedi már megint visszatér!

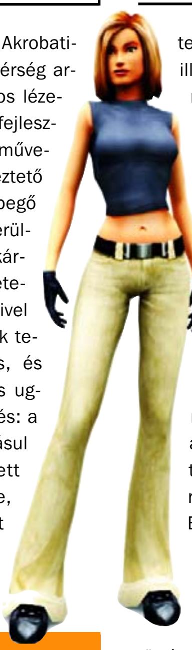


A látványra azt hiszem, semmi panaszunk nem lehet.

A HALO-zat csapdájában.

tük. A játék világában zajlik az élet, az NPC-k, az ellenségek, a szövetségeseink akár a mi beavatkozásunk nélkül is tengetik napjaikat, ha pedig beavatkozunk, annak megfelelően folyik tovább a történet: ez elképesztő rugalmasságot és változatosságot ígér, a játékos számára a végtelen szabadság illúzióját adja, azonban a megvalósítása a lehetetlennel határos... mi mindenesetre drukkolunk.

A másik nagy „inspirációadó” játék nem más, mint a Halo, aminek az AI-ját, a szakadatlan, változatos akciót és a járművek használatát tartják követendő példának. Mindez együtt igen jól hangzik, bár a bemutatott verzió még nem volt épp tökéletes (persze egy évvel a megjelenés előtt miért is lett volna az?), az ellenfelek csak bután álldogáltak, míg Gideon a trükkjeit villogtatta. Ezek között központi jelentőségű a már említett telekinézis, vagyis tárgyak, ellenségek, extrém esetben saját maga felemelése, lebegtetése. Ez sok esetben logikai elemként jelentkezik kalandjaink során, máskor az ellenfeleink legyőzésének, rosszabb esetben a menekülésnek az egyik lehetséges útja. Akrobatikus közelharci jelenetek és a nehéztüzérség arzenáljának megcsillogtatása (a szokásos lézerek és egyéb sci-fi mordályok) után a fejlesztők bemutatták kedvenc részüket, a járművezetést. A Csillagok háborújára emlékeztető lépegető robotok, antigravitációs lebegő siklók és Hummer-szerű terepjárók kerültek a kezeink közé, majd jött a fő ütőkártya, egy idegen civilizáció harminc méteres monster truck-szerű járgánya, amivel egy gigászi metropolisz felhőkarcolóinak tetején (!) rendezhetünk igen látványos, és persze halálos versenyt, jó kilométeres ugratásokkal. Ebből következik a felismerés: a játék pályái elképesztően nagyok, ráadásul különösebb töltögetést sem lehetett felfedezni az őrült száguldás közepette, de akkor sem, amikor egy félresikerült manőver után gyalogosan voltunk kénytelenek folytatni az utunkat. Az igazi csoda azonban a mesteri karakteranimáció és a kameramozgás által keltett illúzió volt: az egész kiállításon nem láttunk még egy játékot, aminek a jelenetei ennyire filmszerűek, ennyire jól megrendezettek lettek volna.



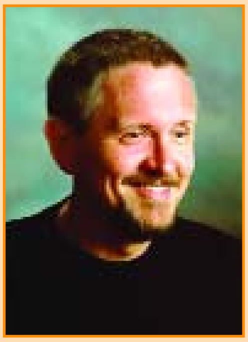
Ígéretekből jeles. Nem csoda, ha a játékot készítő GlyphX neve nem cseng ismerősen a játékosoknak: a mindössze 12 főt számláló csapat leginkább animációs filmes trükkök, speciális effektek és render-mozik készítésében szerzett magának hírnevet, kisebbfajta 3DStudio-istenségeknek számítanak a szakmában, a játékvilághoz eddig legfeljebb annyi közük volt, hogy gyakran készítettek játékdoboz-borítókhoz és hirdetésekhez illusztrációkat (többek között a Diablo 2-höz, a Bloodrayne-hez és az UT2003-hoz).

Az Adventnél így az első osztályú grafika, a hangulatos képi világ biztosított, Orson Scott Card személye garancia az izgalmas történetre, érdekes háttérvilágra és eredeti karakterekre. Egyedül programozói oldalon látszik némi rés a GlyphX-pajzson, bár a legújabb Unreal engine megvásárlása ezen a téren is hatékonyan oszlatja a kétségeket.

A készítők mindenesetre optimisták, ezt jelzi az is, hogy Card a regényt és a játékot egyaránt trilógiának tervezi. Ígéretekből és potenciálból tehát nincs hiány a csapatban, és ha a marketing-szalagcímek („Szorozd meg a Halót tízzel, és kezded sejteni, mi az Advent”) természetesen a vicc-kategóriába is esnek, annyi biztos, érdemes lesz figyelni a játékra.

Hancu

ORSON SCOTT CARD



Egyetlen író él a földkerekségen, akinek sikerült a Hugo- és Nebula-díjat (a sci-fi irodalom Oscarjai) két egymás utáni évben zsinórban elnyernie: ő Orson Scott Card, aki ezzel a bravúrral elérte, hogy a műfaj igazi klasszikusai között emlegessék a nevét Isaac Asimové, Arthur C. Clarke-é vagy Frederik Pohlé mellett. A hithű mormon (nem éppen sci-fi íróhoz illő vallás...) Card a hetvenes években elvégzett két egyetemet, aztán két évig a Brazíliában, az Amazonas-menti őserdőben misszionáriusként tengette életét, majd onnan hazatérve kezdett el sci-fit írni. A világsikert ’86, és a Végjáték című regény, majd a következő évben a folytatás, a Holtak szószólója hozta meg számára. A gyermekpszichológia elemeivel manipuláló, újszerű fantasztikus történet, és egyre filozofikusabbá váló folytatásai egy csapásra a legnagyobbak közé emelték Cardot, aki azóta szabadon csapong a műfajok között, történelmi regényt, romantikus fantasyt, filmforgatókönyvet, a Mélység titka című James Cameron mozi regény-folytatását, sőt „hogyan írjunk sci-fit” tankönyveket is írt. A számítógépes játékokhoz már a nyolcvanas évek óta erősen kötődik, a kilencvenes évek elején több LucasArts-kalandjáték fejlesztésében részt vett, mint a sztori vagy a párbeszédek írója (a Dig dialógusai, a Loom sztorija, sőt az első Monkey Island emlékezetes „kardozós sértései” is Card nevéhez fűződnek). Legtöbb kötete magyarul is elérhető, legutóbb a Hetedik fiú című regénye jelent meg hazánkban. Jelenleg – az Advent munkálatai mellett – a Végjáték Wolfgang Petersen által rendezett filmfeldolgozását felügyeli.

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME INTERJÚ

A Prince of Persia a 80-as évek végének meghatározó játéka volt, elsők között teremtve meg az életszerű animációt, és a sztorira építkező akciójáték kategóriáját, ám a 10. évfordulóra elkészült, mérsékelt sikerű harmadik rész igencsak leapasztotta a játékosok lelkesedését a sorozat iránt. A Ubi Softnak most minden esélye megvan, hogy visszaállítsa az elvesztett renomét, hiszen az E3-on bemutatott Sands of Time igazi sikerjáték benyomását kelti. Megkeresésünkre a játékért felelős producer, Yannis Mallat válaszolt kérdéseinkre.

- Kezdjük a feketelevessel: nem tartott-e a Ubi Soft a PoP feltámasztásától, az előző próbálkozás viszonylagos sikertelensége miatt?

- (nevet) A nagyfőnökök nevében nem válaszolhatok, de azt elárulom, hogy amikor én először hallottam a projectről, nos igen, valóban megijedtem kissé. Feltámasztani egy régi licenszet, ráadásul pont ezt: egy hitetlen népszerű, mindenki által jól ismert darabot – hát nem egyszerű feladat. Ráadásul az előző rész mérsékelt sikere is azt vetítette előre, hogy a név halott. Mindez igen nagy nyomást gyakorolt ránk, előbb fel kellett magunkban oldanunk a kétségeinket, és csak aztán kezdhettük a munkát.

- Mikor kezdődött, hol tart és mikor fejeződik be a játék fejlesztése? Mi az, ami már elkészült, és mi vár még rátok?

- Bár a tárgyalások Mechner *(Jordan Mechner, az eredeti Prince of Persia játékok szülőatyja)* és a Ubi Soft között 2001 májusában indultak, a valódi fejlesztés júliusban, Mechner Montrealba érkezésével vette kezdetét. Amikor megnézte a vázlatainkat, kellemesen meglepődött, mi pedig ráéreztünk, hogy itt valami nagy dolog részesei lehetünk. Hogy mennyi van még hátra? Mindenképpen kevesebb, mint amennyit már magunk mögött tudhatunk, az biztos! Egyébiránt a végső simításokat, a kiegyensúlyozást és a hibakeresést végezzük.

- Mi inspirálta a játék történetét, hangulatát?

- A kezdetek kezdetén, még a koncepciós fázisban a csapat minden tagjának el kellett olvasnia az Ezeregyéjszaka meséit. Ezen remek inspiráció mellett számos őrült ötletünk, a környezetre vonatkozó design-elképzelésünk volt. Jordan írta a forgatókönyvet, így a remek, a játékhoz nagyon illő történetet egy az egyben ő szállította. Raphaël Lacoste művészeti vezető nem akart a közel-keleti klisék áldozata lenni, így nem a csodalámpás és repülő szőnyeges mozikból merített ihletet, inkább a középkori Perzsia valódi művészetét és építészetét, az ezekről szóló történelmi könyveket vette alapul. El fog bűvölni benneteket, és észre sem veszitek majd – ez az igazi varázslat!

- A főhős sokkal atlétikusabbá, akrobatikusabbá vált, mint ahogy korábbról emlékezhetünk rá, ötvözve Lara Croft és a Mátrix karaktereinek tulajdonságait a Tigris és Sárkányban látott látványvilággal. Mesélj ennek hátteréről!

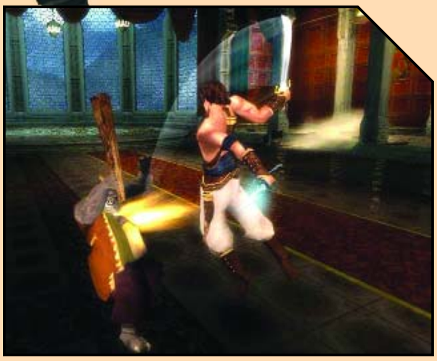
- Tudod a fejlesztők gyakran osztoznak hasonló ötleteken, amelyeket a hollywoodi filmipar és az aktuális trendek inspirálnak... ezzel nincs semmi baj. Az igazi különbség a megvalósításban rejlik. Az animációs rendezőnk, Alex Drouin igazi kung-fu rajongó, így a Herceg animációja elsősorban erre a stílusra épül. Amikor a Tigris és Sárkány megjelent, igazából nem is a mozgásra figyeltünk, hanem a tálalásra, pl. ahogy Li-Mu-Bai felfutott a falra. Ez mély benyomást tett ránk, ilyesmit akartunk éreztetni a játékosainkkal is.

- A játék egészének vonatkozásában mennyiben ragaszkodtatok az előző részek alkotta keretekhez?

- Beszéljünk csak az első két részről, a harmadikkal mi inkább nem foglalkoznánk. A legfontosabb elemeket természetesen megtartottuk: bámulatos mozgáskészlet, folyékony animáció, pörgős harcok, erős és letisztult pályatervezés. Bízz bennem, másra nincs is szükség. És van még valami, ami a The Sands of Time-ot azzá teszi, ami: TECHNOLÓGIA. Az idővel való játszadozás leképzése, a fizikai rendszer, a haj, ruha, stb. megjelenítésének minősége, a fényeffektek, a dinamikus töltésrendszer és még sorolhatnám.

- Összességében milyen lesz az akció és a kalandelemek aránya?

- Nehéz lenne meghatározni játék közben, hogy most éppen kaland vagy akció részhez érkeztünk. A játék magja természetesen az állandó akcióra, a harcokra és az



akrobatikus mozdulatokra épül. És hát mit értünk kalandelem alatt: a Herceg egy olyan dolog közepén találja magát, ami sokkal nagyobb nála, és nincs felette hatalma. Az Idő Homokjával történő játszadozás olyan, mint kinyitni Pandora Szelencéjét, vagy a Frigyládát: megtapasztalni az elképzelhetetlent, felébreszti a Gonoszt.

- Az eredeti részt alkotó Jordan Mechner mennyiben vesz részt a fejlesztésben?

- Jordan a kezdetektől bábáskodik a játék felett. Elsősorban forgatókönyvíró, de ahogy a project haladt előre, egyre inkább kreatív és játékdesign konzultánssá is vált. Az akció/kalandjátékok keresztapjával a fejlesztői csapatban igazán boldogok lehetünk.

- Mesélj valamit a történetről, a karakterekről, a helyszínekről és fegyverekről.

- A fondorlatos Nagyvezír ármánykodása következtében az Idő Homokja kiszabadult az indiaiak őrizete alatt álló Mágikus Homokórából, apokalipszissel fenyegetve a világot, megfertőzve az embereket, lerántva a Palotát a Káosz birodalmába. A Herceg kénytelen együttműködni a rejtélyes, és a legkevésbé sem megbízható indiai hercegnővel, hogy visszazárhassák a homokot az Órába. Hősünk igazi harcművész és kardforgató mester, ám küldetését az Idő Mágikus Tőre is segíti, amelynek segítségével – annak dupla pengéinek hála – egyidejűleg több ellenféllel is bátran felvehetjük a harcot.

- Hány pálya lesz a játékban?

- Mint azt az E3-on láthattátok, a játék dinamikus töltésrendszert használ. Nem lesznek „A feladat teljesítve – kérem várjon a következő pálya betöltésére" feliratok. Nem lesznek észrevehető átmenetek, az egész Palota, a tetőktől a kazamatákig lágyan, gördülékenyen illeszkedik egymásba.

- Milyen szintű mesterséges intelligenciára számíthatunk az ellenfelek részéről?

- Okosak lesznek, főleg ha Homokemberré változnak és csapatokban támadnak. Igen fejlett csoport-AI-t hoztunk létre, néhány karakter speciális támadásokkal fogja meglepni a Herceget... és a játékosokat.

- Hogyan oldjátok meg a kamerakezelést?

- Erre nagyon büszkék vagyunk, mivel tisztában vagyunk a kamerakezelés fontosságával, és az eddigi tesztek alapján nagyon jól eltalált rendszert sikerült megalkotnunk. Az automatikus kamera mindig a legkedvezőbb nézőpontból mutatja a történéseket, de a játékos bármikor saját kezűleg szabályozhatja azt.

- Legizgalmasabbnak az idő homokjával történő játszadozás tűnik. Újrajátszhatjuk az utolsó 10 mp-et, megismerhetjük a ránk váró feladatokat... mesélj erről bővebben, kérlek!

- Aaah, ez a legjobb rész! Az Idő Homokja, a design igazi kulcspontja, ez tartja össze a történetet a játékmenettel. Csak az ősi ereklyék birtokosai képesek irányítani a Homokot, amelyek közül a legerősebb az Idő Mágikus Tőre lesz. Segítségével valós időben (!) utazhatunk vissza az időben egy-egy elrontott pillanat után, vagy láthatunk víziókat a jövőből, de képes ellenfeleink lefagyasztására, az idő megállítására, és időgyorsításos mód elérésére is.

- Technikai oldalról mit mondhatunk a játékról? Milyen grafikus effekteket támogat?

- Mint mondtam, az egész játék a TECHNOLGÓIÁRA épül. Láttátok a Splinter Cell effektjeit, igaz? *(A csapat előző munkája)* Az semmi a Sands of Time-hoz képest!

- Sikerült minden eltervezett ötletet integrálni a játékba, vagy számíthatunk majd kiegészítésre, folytatásra is?

- Amikor játékot készítesz, számos ötlet jut eszedbe, amelyek egy részét elveted, mert nem találod elég jónak. Addig dolgozol, míg minden elem, a design, a pályák, a játékmenet egy nagy egésszé nem áll össze. A SoT esetében azt kell mondanom, sikerült minden jót dolgot belerakni a játékba.

- Kell-e félnie a PC-s játékosoknak, hogy alapvetően konzol-átiratot kapnak majd kézhez, azok általános gyengeségeivel együtt? (Mentés hiánya, irányítási nehézségek, grafikai kihasználatlanság)

- Nos, ez alapvetően konzol játék lesz, de felépítéséből adódóan könnyen létrehozhatunk egy remek PC-s változatot. Az irányítás valóban buktató szokott lenni, de hiszem, hogy megbirkózunk vele. Hé, hiszen a PoP alapvetően PC-s játék, és mi nem fogunk kiszúrni a PC-s játékosokkal!

Kellemes meglepetést okozott az új PoP, az E3-on bemutatott, roppant hangulatos átvezető mozik, és a játék közben látott finom animációk elképesztő látványvilágot sejtetnek, melyet a Matrix-stílusú harcrendszer és az új ötletek – mint amilyen a homokkal történő játszadozás – tehetnek igazi sikerré.

JuliuS

Minden idők legjobbja. A cím, amiről minden fejlesztő álmodik. A cím, aminek a kiválasztása rettentő nehéz feladat, mivel borzasztó nehéz összehasonlítani Sid Meier Civilizationjét Tim Schafer Grim Fandangojával, ezért PC GURU száz legjobb játékának megválasztásához segítséget kértünk. Felkerestünk közel 50 neves játékfejlesztőt, átnéztük szinte az összes online és az offline magazinban megjelent toplistát, majd leadtuk saját szavazatainkat. A harc, aminek csak győztese lehet, véget ért, így végre örömmel mutatjuk be nektek minden idők 100 legjobb PC-s játékát... nosztalgiázzatok velünk.

A VILÁG 100 LEGJOBB JÁTÉKA

50. Panzer General

SSI **1994**

Minden karosszék-tábornok örök kedvence. Lehet, hogy a mai stratégiák szebbek, talán okosabbak is, de azóta sem tudja semmi elhomályosítani azt az élményt, amikor az ember pár hadosztály Tigris tankkal partra száll Washingtonnál. A mára szinte teljesen elfeledett hexatáblás, körökre osztott stílus egyik legsikeresebb, legkiforrottabb képviselője volt, máig nem született hozzá foghatóan élvezetes második világháborús stratégia. Nem fogjátok elhinni, de a maga idejében a legkeményebb stratégák azzal vádolták, hogy túl kommersz, túl populáris, és aláveti a játékbeli komplexitást a grafikai csillogásnak – még ekkora marhaságot...!

49. EverQuest

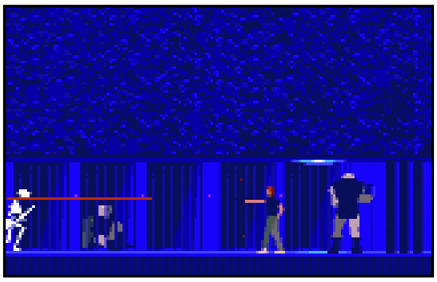
Verant Interactive **1994**

Az online RPG-k forradalmának elindítója. Szerepjáték közel félmillió harcostársaddal, egy világ, ahol valóra válthatod az álmaidat, ahol azzá válhatsz, amivé akarsz, amivé a való életben sosem. Az EverQuest már rég nem egyszerűen egy játék: egy külön kultúra, hatalmas online közösség, ami jelenleg a legközelebb áll virtuális valóság fogalmához – itt a szörnyek mészárlása, a karakterek fejlesztése már másodlagos... Hát csoda, hogy egyes pszichológusok lelkileg addiktívabbnak tartják, mint a legtöbb könnyűdrogot?! Talán találóbb lenne hivatalosan is átkeresztelni a tengerentúlon elterjedt EverCrack becenévre...

48. Wing Commander

Origin **1990**

A játékipar első igazi szuperprodukciója, amely két táborra osztotta az űrszimulátorok szerelmeseinek táborát. Nem történt ez másképp szerkesztőségünkben sem. Volt, aki a Wing Commanderre és volt, aki az X-Wingre esküdött, egy dologban azonban mindenki egyetértett: a Chris Roberts által kitalált, szupersztárok (a szereplők között üdvözölhettük pl. Malcolm McDowellt és Mark Hamillt) közreműködésével elkészített történet és annak megvalósítása a korához képest tökéletesre sikeredett. A Wing Commander népszerűségének köszönhetően 1999-ben Chris Roberts mozifilmet is forgatott belőle, ami a játékkal ellentétben hatalmasat bukott.



47. Another World

Delphine Software **1991**

Amigás éveink legkedvesebb emlékei Eric Chai Another World című játékához kapcsolódnak. A korát messze megelőző akció-kalandjáték stílusos, újszerű és minden elemében poligonos világban játszódott: olyanban, amihez foghatóval addig nemigen találkoztak a játékosok. A hatalmas sikereket követően elkészült a PC-s változat is, amely az amigás verzióhoz képest két extra szintet tartalmazott. Eric az Another World munkálatai után az azóta már kultuszjátékká vált Flashback fejlesztésébe fogott, majd azt követően a fájdalmasan sokáig készült Heart of Darkness című platformjátékának befejeztével úgy tűnik, végleg felhagyott a játékkészítéssel.

46. Quake 3 Arena

id Software **1999**

A PC GURU szerkesztőség kedvenc hálózatos shootere! A kizárólag többszereplős játékmódra kiélezett first person shooterek legjobbika – mondom ezt annak a tudatában, hogy konkurense, az Unreal Tournament eladási eredményeiben megelőzte az id FPS-ét. S hogy miért? A válasz egyszerű: a Q3A fizikája, air controllja és pergő deathmatch-opciója utánozhatatlan és lemásolhatatlan. Hiába az UT számtalan játékmódja, többfunkciós fegyverei, számunkra hiányzott belőle az az érzés, amit Shoebaronnal Chris aprítása közben éreztünk! Ez az, amit csak a Q3A tud... semmi más.

45. Unreal

Epic Games **1998**

1998-at írunk. A fantasztikus Quake után végre megjelenik az id Software legújabb játéka. A fanatikusok hatalmas várakozásokkal telve esnek neki a Quake 2-nek, amiben először találkozhattak színes fényforrásokkal, ám ennek ellenére a rajongók nagy része csalódik az id munkájában. Ekkor jött Tim Sweeney és csapata, akik a semmiből előtűnve, négy éves fejlesztést követően piacra dobták az Unrealt. A játékot, amihez foghatóval addig nemigen találkozhattunk. Hatalmas külső terek, káprázatos grafika, fejlett AI, kitűnő történet és egy elnagyolt többszereplős játékmód, aminek sikertelenségét Sweeney nem hagyhatta szó nélkül... de ez már egy másik történet!

44. Formula One Grand Prix 2

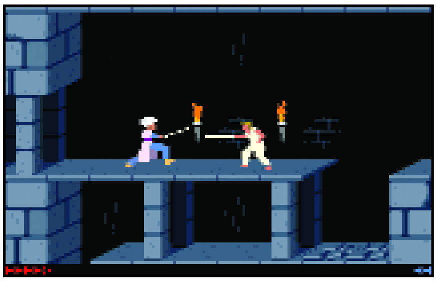
MicroProse **1995**

A legmeghatározóbb Forma 1-es autószimulátor. Nagyságát mi sem jellemezheti jobban, mint hogy a legnagyobb Forma 1-es istállók pilótái szabadidejükben Geoff Crammond szimulátorával készültek fel versenyeikre. Geoff játéka példaértékű mesterséges intelligenciával, műholdfelvételek alapján az utolsó szegletig tökéletesen lemásolt versenypályákkal, valósághű törési modellezéssel, kiváló grafikával és az adott évad összes versenyzőjével szállt harcba a szimulátor rajongók kegyeiért. Az F1GP2 hatalmas gépigénye ellenére kultuszjátékká vált, és hosszú ideig vezette mind a nemzetközi, mind a hazai eladási listákat.

43. Grand Theft Auto 3

Rockstar North **2002**

Micsoda? Egy konzol-átirat a világ legjobb PC-s játékai között!? Tegyük félre a sznobságot, és lássuk be: a konzolok rég túlnőttek már a lenézett „kvarcjáték”-szinten, és jobban tesszük, ha inkább örülünk, hogy megkaptuk mi is a PS2 legjobb játékát. A legifjabb játéktörténeti klasszikus, amit mostanában boldog-boldogtalan próbál klónozni – kevés sikerrel. Pedig nincs benne semmi varázslat, „csak” az egyedülálló szabadságot nyújtó, és aprólékos igényességgel megszerkesztett játékmenet. Az persze szégyen, hogy a legnagyobb grafikai részletesség mellett egy mai csúcsgépen is képes beszaggatni…



42. Prince of Persia

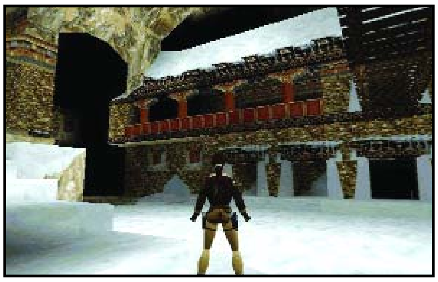
Broderbund **1989**

A valaha létezett legidegőrlőbb platformjáték, amelyből a készítők “kifelejtették” a mentési lehetőséget. A játékosnak egy ültő helyében kellett végigkeverednі magát a csapdákkal és ellenfelekkel teletűzdelt kastélyon, hogy kiszabadítsa a bebörtönzött hercegnőt. Sosem felejtem el, hogy a Persiával egy időben jutott hozzá családunk első mikrohullámú sütőjéhez, ami a bekapcsolást követően tízből tízszer csapta ki a lakás biztosítékát. Miután édesanyámnak köszönhetően harmadszor kezdhettem újra a játékot, dühösen koboztam el a sütőt, míg hatalmas küzdelmek árán végre kiszabadítottam szívem választottját… Aznap a család meleg élelem nélkül maradt… de megérte!

41. Myst

Cyan **1994**

Miért vettek az emberek tíz éve CD-ROM meghajtót? Archiválni? Az akkori párszáz megás merevlemezek mellé plusz tárolóhelynek? Egy túrót. A Myst miatt. A CD-gyártók imáikba foglalták a játék nevét, aminek köszönhetően az eladásaik azonnal a háromszorosára szöktek. A renderelt kalandjáték elsősorban a korán messze túlmutató grafikájának hála aratott elképesztő sikert (a Sims eljöveteléig tartotta a PC-s játékok eladási rekordját). Félelmetes belegondolni a technológiai fejlődésbe: ezt az előre renderelt látványvilágot már évek óta kenterbe verik a másodosztályú 3D-s grafikus motorok valós időben generált képei is…



40. Tomb Raider

Core Design **1996**

Végy egy szexi női karaktert, ruházd fel gigantikus méretű mellekkel, és add hozzá a ’90-es évek legnépszerűbb játékstílusát. A Core Design a fenti koncepcióból kiindulva készítette el Lara Croft kalandjait feldolgozó sorozatuk első részét, ami a hősnő idomainak köszönhetően akkor is hatalmas siker lett volna, ha az aktuális trendekhez igazított, szűk határok közé szorított akció kalandjáték jegyeit hordozta volna magán. A Tomb Raider azonban jóval több volt ennél. A páratlan pályatervezés, az újszerű harcrendszer és a fejtörőkkel tarkított játékmenet új dimenzióba emelte a külső nézetes akció-kalandjátékok műfaját, s vált minden idők legnépszerűbb és legsikeresebb licencévé.

39. Ultima 7

Origin **1992**

Összesen négy teljes játékot és két önálló mellékepizódot kellett beszereznie a játékosnak, hogy összeálljon belőle a teljes Ultima 7, minden idők legmonumentálisabb szerepjátéka, Richard Garriot és Warren Spector álompárosának megismételhetetlen remekműve. Több száz órányi játék egy hatalmas, élő organizmusként működő világban – százнyi mellékküldetés és történetszál, rengeteg NPC és megoldásra váró rejtély: a szó szoros értelmében hónapokig lehetett kalandozni a játék végtelennek tűnő világában. Aztán az egész banzáj végén az Avatar persze megint megmentette Britanniát – hát nem unalmas?

38. Age of Empires 2: Age of Kings

Ensemble Studios **1999**

Azon kevés játékok egyike, ahol a folytatás egyértelműen és minden tekintetben jobb, mint a szintén legendás elődje: az AoK minden idők legjobb Microsoft-terméke, hogy a rosszmájú kritikákat idézzük. Real-time stratégia történelmi köntösbe bújtatva, még mai szemmel nézve is szép (a maga korában pedig egyenesen csodálatos) grafikával: ennyivel még „csak” a szimplán sikeres lett volna a játék. Az, hogy nincs még egy RTS, ami ennyire tökéletesen ki van egyensúlyozva, amiben ennyire sokrétű és változatos taktikákat lehet (sőt: kell!) alkalmaznunk, amiben ennyire élvezetes a győzelem, és fájdalmas a vereség – ez kellett a halhatatlansághoz.

37. Thief

Looking Glass **1998**

A legnagyobb deathmatch-őrület idején előállni egy olyan FPS-sel, amiben lopakodni, csúszni-mászni kell, és a harcba bocsátkozni nemcsak hátrányos, de néha egyenesen tiltott? A 3D forradalom kellős közepén, a látványban egymásra licitáló konkurensek mellett kiadni egy olyan FPS-t, amiben a játékos fekete alapon néhány sötétszürke pixelt bámul órákig? Úgy tűnik, a játékszakmában néha bejönnek a legnagyobb őrültségek. Csodák csodájára senkit nem zavart az elavult grafika, a szokatlan játékmenet, s a Thief hajmeresztőnek tűnő alapötletéből műfajteremtő játék született: a gondolkodó ember first person shootere.

Játékfejlesztő-legendák

Minden fejlesztő számára dicsőség, ha minden idők legjobbjai közé választják egy játékát. A legjobbak azonban még ezzel sem elégednek meg, íme a legjobb díj-halmozók:

John Carmack - Engine-programozó (Wolfenstein, Doom 1-2, Quake, Quake 3)	5
Bruce Shelley - Játék-designer (Civilization 2, Railroad Tycoon, Age of Empires-sorozat)	5
Allen Adham - A Blizzard alapítója (Warcraft 1-2, Diablo 1-2, StarCraft)	5
Warren Spector - Játék-designer (Deus Ex, Ultima 7, Ultima Underworld, System Shock)	4
Sid Meier - Játék-designer (Civilization 1-2, Pirates!, Railroad Tycoon)	4
Peter Molyneux - Játék-designer, programozó (Black&White, Dungeon Keeper, Populous, Syndicate)	4
Ron Gilbert - Játék-designer, történetíró (Total Annihilation, Monkey Island, Day of the Tentacle)	3
Will Wright - Játék-designer (Sims, Sim City)	2
Lawrance Holland - Játék-designer, programozó (X-Wing, TIE Fighter)	2

36. Shogun: Total War

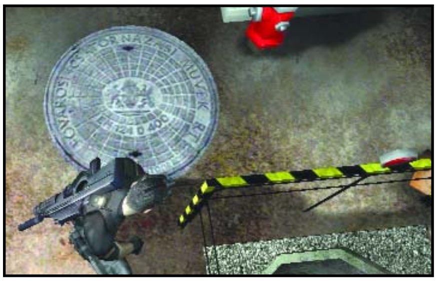
Creative Assembly 2000

A 3D sokáig csak púp volt a stratégiai játékok hátán. Muszáj volt 3D-ben gondolkodni, ezt diktálta a divat, de az így készülő játékok akkor is alapvetően 2D-sek voltak, amiken kényelmetlenül, igazi funkciók nélkül lötyögött a 3D-ruha. Aztán jött a Shogun. Igazi stratégia, igazi 3D, igazi játékélmény. Több ezer katona, epikus csaták, félelmetesen jól működő morál-rendszer és AI. Nincs is gyönyörűbb látvány egy vérbeli harctéri stratéga számára, mint amikor egy jól időzített támadás szétzilálja az elvileg túlerőben levő ellenség sorait, és már fut is Bécs felé Jellasics, a gyáva; seregének seregünk nyomába'…

35. Counter-Strike

Valve 2000

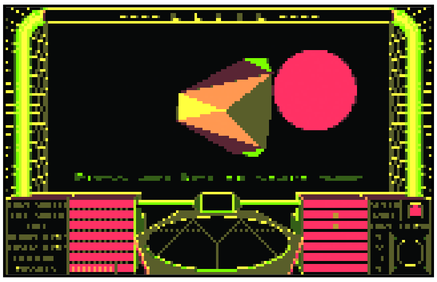
Egyszeri és megismételhetetlen. Röviden így jellemezhetnénk a Half-Life fanatikusok garázsfejlesztését. Döbbenetes, hogy a több mint három éve ingyenesen letölthető, kizárólag többszereplős játékmóddal felvértezett CS-t a mai napig többen játsszák, mint az összes többi hasonló kategóriájú FPS-t összesen. A Gamespy adatai szerint e sorok írása közben 31400 Counter-Strike szerver működik az Interneten, míg a többi FPS (Battlefield 1942, UT2003, Medal of Honor, stb.) szervereinek száma összesen „csak" 18000. A Counter-Strike sikere bebizonyította, hogy lehet népszerű, többszereplős taktikai elemekkel felvértezett csapatorientált akciójátékot készíteni.



34. Tom Clancy's Splinter Cell

Ubi Soft Montreal 2003

Hideo Kojima, a Metal Gear-széria megalkotója a 2002-es E3-at követő sajtótájékoztatón megilletődve mesélt a Splinter Cellről, ami a mester saját bevallása szerint a kerettörténet kidolgozásától eltekintve minden elemében túlmutat saját gyermekén. A francia kiadó saját fejlesztésű játéka tavaly novemberben jelent meg Xboxon, majd 1,6 millió értékesített példánnyal a háta mögött, számtalan „Év játéka" cím besöprése után 2003. február 26-án indult hódító útjára a PC-s játékosok kegyeiért. A taktikai elemekkel felvértezett lopakodó-szimulátor azóta sem játékmenetében, sem képi világában sem talált legyőzőre, így méltán szorítottunk neki helyet a klasszikusok mezőnyében.



33. Elite

Realtime Games 1987

David Brabham és Ian Bell zseniális, nyolc galaxist és azon belül több száz naprendszert felvonultató űrszimulátora még a Spectrumos időkben jelent meg, maximálisan kihasználva a 8 bites gépekben rejlő lehetőségeket. Az Elite a felfoghatatlan játékok sorába tartozik, azon alkotások közé, amikből százévente maximum egy jelenik meg. Az űrharc és a bolygók közti kereskedelem egyensúlya, a stílusos vonalvektoros grafika és a több száz naprendszer által biztosított szabadság minden idők legmeghatározóbb játékává avanzsálta az Elite-et: olyanná, amit maximum lemásolni lehet, de felülmúlni nem!

32. Alone in the Dark

Infogrames 1992

Az első játék, amit csak és kizárólag felkapcsolt villany mellett voltam hajlandó játszani… Bruno Bonell túlélő-horror kalandjátéka az akkor még forradalminak számító vektorgrafikás megjelenítésének köszönhetően olyan beállításokat és kameramozgásokat alkalmazott, amilyeneket addig csak a legfélelmetesebb Hitchcock-filmekben láthattunk. A kaland-, akció- és horrorelemek mesteri elegyét felvonultató, úttörőnek számító kultuszjátékot azóta több folyatás és klónok egész serege követte, de a nagy előd sikerét egyik sem tudta megismételni.

31. Wolfenstein 3-D

id Software 1992

Minden idők legelső first person shootere. Az id műhelyében készített műfajteremtő alkotást hat fiatal suhanc követte el. A szabadon terjeszthető Wolfenstein 3-D a mai levelezővírusok gyorsaságával terjedt, az egyetemek összes 286-os gépén fent volt, minek köszönhetően tíz bukott hallgatóból kilenc a Wolfenstein 3-D-t okolta vizsgája sikertelenségéért. A hat fiatal srác azóta felcseperedett, a Wolf3D vezető programozója, John Carmack a szakma legbefolyásosabb szereplőjévé vált, és a vezényletével készített játékok a Wolfensteinhez hasonlóan új utat nyitottak az FPS-ek történelmében.

30. Championship Manager 3

Sports Interactive 1998

A minden idők legjobb menedzserjátékának kikiáltott CM nem néz ki sokkal szebben, mintha egy Excel-táblában molyolna a játékos, mégis olyan kultusza van, amilyennel senki más nem büszkélkedhet. A komplexitás diadala: olyan szinten bonyolult szabályrendszer és összefüggések vezérlik a játék focivilágát, hogy évekig játszhatod, mégsem válik kiismerhetővé, unalmassá. Egy utolsó vidéki libakergető tizenegyből világverő aranycsapatot faragni – ez ám az igazi kihívás! Ráadásul itt az esély, hogy ha már egyszer a magyar foci ott tart, ahol tart, legalább virtuálisan visszaszerezzük a Puskásék óta „kissé" megkopott nemzetközi hírnevet…

29. Baldur's Gate

Bioware 1998

A játék, amelyik hamvaiból támasztotta fel a '90-es években végjátékát élő szerepjátékok műfaját. A Forgotten Realms világában játszódó RPG a műfaj legpopulárisabb hack 'n' slashének, a Diablónak a mintáját követve külső nézetes. Az akár hat fős partiból álló, az AD&D szabályrendszeréhez ragaszkodó RPG szakított a Beholder és a Wizardry követte irányvonallal, azaz végre nem csak labirintusokban, hanem gyönyörű külső helyszíneken is kalandozhattunk. A Baldur's Gate monumentalitását jelzi a több mint 40 óra tiszta játékidő, valamint hogy a program nem kevesebb, mint öt CD-lemezen terpeszkedett el.

28. Total Annihilation

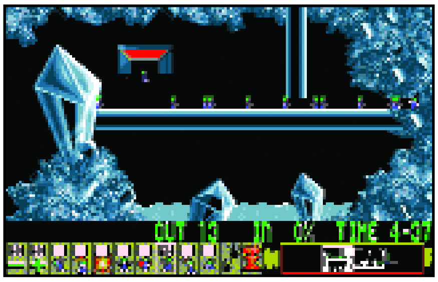
Cavedog 1997

Ez a játék meg lett átkozva. Technikailag döbbenetes volt, évekkel előzte meg a kortárs stratégiai játékokat: igazi 3D terep, aminek végre funkciója volt, nemcsak vizuális szerepe, a csapatoknak kiadható láncolt utasítások, fenomenális AI, rengeteg egységtípus… Viszont pár hónappal a megjelenése után kijött a Starcraft, ami hangulatban nagyon odavert neki, aztán kilépett a fejlesztőcsapatból a játék mögött álló géniusz, Chris Taylor, s ez először a készülő folytatást, aztán az egész céget vitte a sírba. Lassan az ötödik születésnapját ünnepeli, de bizonyos elemeiben még mindig jobb, mint napjaink sztár-RTS-ei.

27. Black and White

Lionhead Studios **2001**

Peter Molyneux, a valaha élt egyik legkreatívabb játékfejlesztő designer minden egyes játékával az őrületbe kergetett. Soha egyetlen programra sem vártam még annyit, mint Peter gyermekeire. Így történt ez a Populous második részével, a Dungeon Keeperrel és a Black and White-tal is. A grafikus motornak, a real-time stratégiákban addig sosem látott fizikának és játékban felvonultatott példaértékű mesterséges intelligenciának köszönhetően a Black and White Peter előző munkáihoz hasonlóan egy megfoghatatlan, a már létező játékkategóriákba be nem sorolható program képét festette – így talán nem véletlen, hogy „tamagochiját” azóta sem klónozta senki.



26. Lemmings

DMA Design **1990**

Az ‘87-es Tetris után logikai-ügyességi játékok lepték el a piacot. A csapból is színes négyzetek, és digitalizált mangalányokkal fillezett mértani formák potyogtak. Ekkor jött David Jones, a DMA Design alapítója, a Grand Theft Auto atyja, és elkészítette minden idők legszellemesebb és legszórakoztatóbb ügyességi-logikai játékát, a Lemmingset. A programban 99 lemminget kellett elkommandíroznunk a kijáratig, akiknek meghatározott számú és típusú utasítást adhattunk ki. A pár pixelből álló, gyönyörűen animált állatkákkal ásathattunk, csákányoztathattunk, hidat építtethettünk velük, és ha kedvünk tartotta, felrobbanthattuk őket - amihez csak annyit fűztek hozzá, hogy „oh nooo”.

25. Diablo

Blizzard Entertainment **1997**

A Blizzard North műhelyében fejlesztett Diablo lényegében az egyszerűség diadala. A popularizált RPG-ben tulajdonképpen semmi más dolgunk nem volt, mint egerünkkel óránkénti 600000 klikkelés közepette szanaszéjjel vágni az utunkba kerülő kreatúrák mindegyikét, majd karakterünket folyamatosan fejlesztgetve juthattunk el a végső megmérettetésig. A Diablo azonban itt még nem ért véget, ugyanis a Blizzard a játék debütálásával egy időben útjára indította az ingyenesen használható Battle.net szerverét, ahol a fanatikusok vállvetve küzdhettek, és alakíthatták meg saját klánjaikat.

24. Sid Meier's Pirates!

MicroProse **1987**

Óh, boldog ifjúkorunk szabadidejének legfőbb elrablója… Ebben a játékban egyszerűen minden benne volt, amit addig ember kitalált. Kaland, RPG, stratégia, akció, szimulátor, kereskedelem, amit akarsz. A legcsodálatosabb az volt, ahogy a játék reagált a játékos cselekedeteire: az addigi egyszerű akció és lövöldözős játékok mellett ez maga volt a megtestesült interaktivitás és végtelen újrajátszhatóság. Igazán C64-en és Amigán számított nagy legendának, de a PC-s változat is klasszikus a maga nemében (ja, és mellesleg BASIC-ben írták…). És ne tudjátok meg, mit agyaltunk, míg kitaláltuk, hogy a top 100 játékműfajok szerinti felosztásában hová soroljuk…!

23. System Shock

Looking Glass **1994**

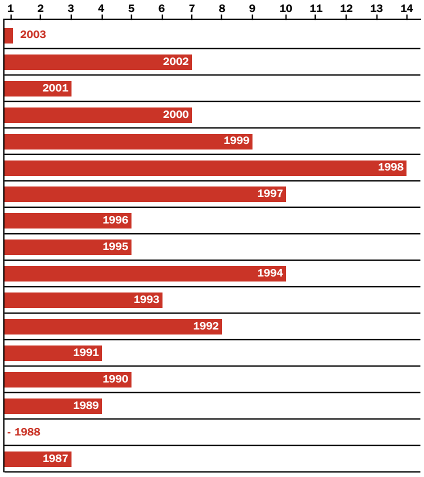
Az első nagynevű játék, ami az addig szokásos 4M RAM helyett nem átallott nyolcat követelni az elinduláshoz… A memóriabővítés akkoriban 15-20.000 forintra rúgó beruházása megérte az árát: a játék a konkurens Doomon messze túlmutató játékélményt nyújtott. A System Shockkal kattant rá az élő legenda Warren Spector a ma már szinte védjegyének számító „RPG-kaland keverék first person köntösbe öltöztetve” stílusra. Míg a Doomban az emberre a frászt hozták az életére törő szörnyűségek, a System Shockban alig találkozott ellenséggel, mégis rettegett az üres folyosókon. Na most mindenki döntse el magának, hogy tényleg jobb-e félni, mint megijedni…

22. Fallout

Interplay **1997**

„Számítógépes szerepjáték”, mint olyan, nem létezik. Paradoxon. Mission Impossible. Gondoltuk ezt a Fallout megjelenéséig, ami a legkeményebb sznobokat is megingatta hitében. Mert itt bizony nemcsak az ellenségek halomra ölése, meg a karakter félistenné fejlesztése jelenti a játékot! A harmadik világháború utáni nukleáris télben (csak hogy a környezetválasztás se legyen sablonos!) a rengeteg úton megoldható küldetések jelentették a játék igazi adu ászát. A problémákra válaszolhattunk erővel, ravaszsággal, bevethetük a karizmánkat, a pénzünket, a tolvaj-képességeinket, egyszóval bármit, ami eszünkbe jutott – ez emelte a Falloutot a legnagyobbak közé.

A 100 legjobb



Az évszámok szerinti lebontásban **vastag betűvel szedve** láthatjátok azokat a játékokat, amik az ranglistánk 50.-100. helyein végeztek.

2003: **Splinter Cell**

2002: Grand Theft Auto 3, **Mafia**, **Battlefield 1942**, **Medal of Honor**, **FIFA 2003**, **Combat Mission: Barbarossa to Berlin**, **Age of Mythology**

2001: Black and White, **Operation Flashpoint**, **IL2 Sturmovik**,

2000: Counter-Strike, Deus Ex, The Sims, Shogun Total War, **No One Lives Forever**, **Baldur`s Gate 2**, **Diablo 2**

1999: Age of Empires 2, Quake 3 Arena, Everquest, Outcast, **Unreal Tournament**, **System Shock 2**, **Homeworld**, **Heroes of Might and Magic 3**, **Planescape: Torment**

1998: Half-Life, StarCraft, Baldur`s Gate, Championship Manager 3, Thief, Unreal, **Final Fantasy 7**, **Commandos**, **Grim Fandango**, **Falcon 4.0**, **Grand Prix Legends**, **Rainbow Six**, **Might and Magic 6**, **BattleZone**

1997: Diablo, Fallout, Total Annihilation, Dungeon Keeper, **Age of Empires**, **Apache Longbow 2**, **GTA**, **The Curse of Monkey Island**, **Jedi Knight**, **Carmageddon**

1996: Civilization, Quake, Duke Nukem 3D, Tomb Raider, **C&C: Red Alert**

1995: Command and Conquer, Warcraft 2, Formula One Grand Prix 2, **Need for Speed**, **The Dig**

1994: Doom 2, U.F.O: Enemy Unknown, System Shock, Myst, Panzer General, **Descent**, **Masters of Orion**, **Jagged Alliance**, **Star Wars: Tie Fighter**, **WarCraft: Orcs and Humans**

1993: Day of the Tentacle, **Flashback**, **Syndicate**, **Betrayal at Krondor**, **Doom**, **7th Guest**

1992: Star Wars: X-Wing, Ultima Underworld, Dune 2, Wolfenstein 3D, Alone in the Dark, Ultima 7, **Wizardry 7**, **Dune**

1991: Civilization, Another World, **Leisure Suit Larry**, **Red Baron**

1990: The Secret of The Monkey Island, Lemmings, Sid Meier`s Railroad Tycoon, Wing Commander, **Bard`s Tale 3**

1989: Sim City, Prince of Persia, Populous, **Dungeon Master**

1988: -

1987: Sid Meier`s Pirates!, Elite, **Tetris**

21. Command and Conquer

Westwood Studios **1995**

Miután a Westwood a Dune 2-vel megteremtette a valósidejű stratégiai játékok műfaját, joggal vártuk el tőlük, hogy a Dune-hoz hasonlóan addiktív, „na-még-egy-pályát-lenyomok-aztán-tényleg-abbahagyom” RTS-sel jelentkezzenek. A Westwood által megálmodott C&C univerzumban játszódó program teljesítette feladatát, messze felülmúlta a nagy elődé sikereit, így az eladási csúcsával a C&C került be a Guinness rekordok könyvébe. A legnagyobb újdonságot az addig sehol nem látott, gyönyörűen kidolgozott renderelt környezetbe illesztett, élő szereplőkkel felvett animációk jelentették, aminek köszönhetően a C&C az évtized legmeghatározóbb stratégiai játékává vált.

20. The Secret of Monkey Island

LucasArts **1990**

Ron Gilbert alighanem Rejtő Jenő reinkarnációja lehet – más magyarázat nem kínálkozik a Monkey Islandben burjánzó hasfalszaggató humorra, frenetikus párbeszédekre, történetre és karakterekre. Minden mondata szállóigévé vált, ráadásul kalandjátéknak sem volt utolsó, Gilbert legendásan agyament fejtörőkkel terrorizálta a röhögéstől félholt játékost. Minden idők leghülyébb nevű játékhőse, Guybrush Threepwood (a Word nem ismeri a szót – szégyen!) azóta háromszor tért vissza a monitorokra, de hogy mi a Majomsziget titka, máig nem derült ki. Mivel a Sid Meier-féle Pirates!-en már túlvagyunk, kijelenthetjük: a Monkey Island minden idők legjobb “kalóz-szoftvere”!

19. Duke Nukem 3D

3D Realms **1996**

Az „ál-3D-s” first person shooterek legjobbika, állítja a szakma és a 3D Realms programozói, akik szerint a Duke Nukem 3D volt az első pofon volt az id-nek. A történet azonban nem teljesen úgy alakult, ahogy azt a 3D Realms elképzelte, ugyanis a DN3D januári premierjét követően májusban megjelent a Quake, ami minden szempontból porig gyalázta Duke-ot. A rövid idő ellenére a DN3D hatalmas rajongótábort gyűjtött maga köré, köszönhetően a játék alacsony gépigényének, a programban felvonultatott erotikus töltetű poénoknak, a fejtörőkkel tarkított játékmenetének és kiváló többszereplős játékmódjának, amire a Quake miatt mára már senki sem emlékszik.

18. Warcraft 2: Tides of Darkness

Blizzard Entertainment **1995**

Végy egy ezerszer lerágott játékötletet, ne is adj hozzá semmi újdonságot, a technikai és grafikai megjelenítés elég, ha közepes; cserébe minden felszabaduló energiádat fektesd a játékegyensúly, a játékélmény és a hangulat tökéletesre csiszolására – valahogy így szól a Blizzard sikerjáték-receptje. Hogy működik, az nem kifejezés, ezek a srácok bármihez hozzányúlnak, az menten (hkm, szóval 3-4 év fejlesztés után menten) arannyá válik. A Warcraft esetében a fantasy stratégiák sablonja volt terítéken, és szerzett milliós rajongótábort. További elévülhetetlen érdeme, hogy egészen megváltoztatta az emberekben élő tolkieni sztereotípiát az ork fajról…

17. Outcast

Appeal **1992**

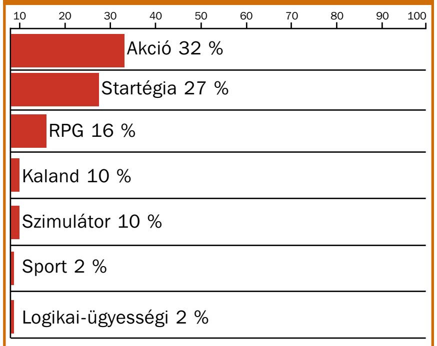
Vannak játékok, amiknek minden egyes pillanatából érződik a készítők aprólékossága, a fejlesztés öröme, a tökéletesre való törekvés. A belga illetőségű Appeal Outcast című akció-kalandjátéka e programok elitjébe tartozik. A gyönyörűen megkomponált zene, a lebilincselő történet, az interaktív környezet és a káprázatos képi világ azonnal magával ragadott, és szorításából addig nem engedett, amíg végig nem játszottam az Outcastot. A minden szempontból jelesre vizsgázott mestermű azonban nagyságához méltatlan módon végezte, ugyanis a játék a 90% feletti értékelések ellenére számunkra érthetetlen okokból kifolyólag hatalmasat bukott.

16. Sid Meier's Railroad Tycoon

MicroProse **1990**

Sid Meier néha egészen profán módszerekkel képes élni: előszeretettel alkalmazza például a „kinézek magamnak egy társasjátékot, átírom számítógépre, és bezsebelem az elismerést” módszert. Így tett a Civilizationnel és a Railroad Tyconnal is, utóbbinál addig merészkedett, hogy az eredeti táblás játék készítőjét is bevette a buliba (akinek ez annyira megtetszett, hogy azóta is sikert sikerre halmoz a szakmában: Bruce Shelley-ről van szó). Egyetlen hibát követtek el csupán a fejlesztők: nem védették le a „tycoon” szócskát, amit így azóta több tucat játékhoz használt fel boldog-boldogtalan, annak reményében, hogy a Railroad szerez nekik is pár plusz eladott példányt.

TOP 100 MŰFAJOK SZERINT

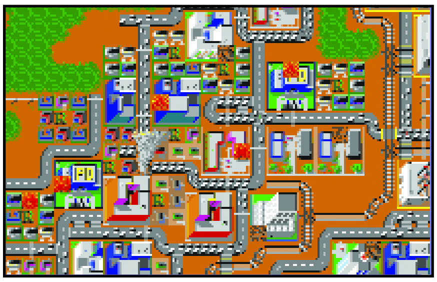


A világ 100 legjobbjának műfajok szerinti csoportosítása a várt eredményt hozta. Az akció és a stratégiai játékok napjainkban is nagy népszerűségnek örvendenek így nem véletlen, hogy a két kategória lefedi a teljes mezőny közel 60%-át. A lista vesztesei egyértelműen a kalandjátékok, amik 90-es évek végére majdnem teljesen kimentek a divatból.

15. Dungeon Keeper

Bullfrog **1997**

„Gonosznak lenni jó” – de még milyen jó! A négy évig készült játék bebizonyította, hogy a filmekben és regényekben örök vesztes sötét oldalt irányítani, sőt, győzelemre vinni sokkal szórakoztatóbb, mint újra meg újra hősies és nemes célokért harcolni. Fergeteges morbid humor, stratégiában addig sosem (de azóta se nagyon…) látott first person nézet, és egészen újszerű játékélmény – a játék annyira egyedi, hogy azóta se nagyon klónozzák, bármennyire is sikeres volt. A Dungeon Keeper máig csúcstartó a játékmagazinokban kapott osztályzatok alapján! Mellesleg az utolsó „igazi” Bullfrog-játék, Molyneux és a csapat gerince ezután lépett le, és alapította meg a Lionheadet.



14. Sim City

Maxis **1989**

Ép ésszel felfoghatatlan, hogyan lehetett ez a játék sikeres a maga idejében. Szöges ellentéte volt minden más játéknak: nem lehetett benne lőni, ölni és pusztítani, nem volt konkrét cél, feladat, pontszám és hiscore-lista. Nem a győzelem volt a játék célja, hanem maga a játék. Éppen az lett az erőssége, ami miatt a bukását jósolták: hogy nem az akkori játékos-generációhoz, a gyerekekhez szólt, hanem életre hívott egy komolyabb, felnőttebb játékos-réteget. A Sim City nyomán megszülető (általában a Sim szócskával illetett) építkezős-menedzselős stratégiai játékok azóta is a népszerűségi listák élén állnak, sokan bennük látják a PC, mint játékplatform túlélésének zálogát.

13. Star Wars: X-Wing

LucasArts **1992**

Amíg George Lucas szét nem verte a Csillagok háborúja köré épülő mítoszt, minden sci-fi rajongó első számú álma volt beülni egy X-szárnyú űrvadászba, és a filmekben látottakhoz hasonló hősies módon megsemmisíteni a rettegett Halálcsillagot. Az X-Wing pontosan ezt tette lehetővé. Szimulátornak nem volt túl komplex és bonyolult, de a hangulata mindent ütött. Nemcsak játszottál, nem egyszerűen ott érezted magad: *ott voltál* a film kellős közepén. Megjegyzendő, hogy szerkesztőségünk összes tagja anno az X-Wing miatt vett joystickot a PC-jéhez (kivéve Tatcomot, aki már akkor is őrült volt, és százezreket költött profi szimulátorjoyokra; és Pumát, aki akkor még nem is élt…)

12. Dune 2

Westwood Studios **1992**

A Westwood Studios műhelyében fejlesztett stratégia a tudományos-fantasztikus irodalom remekére építkezve szállt harcba a játékosok kegyeiért. Innovációinak köszönhetően 1992-ben megszületett a világ első valósidejű stratégiája, aminek megjelenésekor alapjaiban remegett meg az elektronikus szórakoztatóipar. A Dune osztatlan sikerét követően a Westwood az üzletág legkapósabb fejlesztőjévé vált, és magabiztosan uralta a műfaj piacát egészen addig, amíg az akkor még ismeretlen Blizzard piszok módon lekopírozta, és fantasy környezetbe nem helyezte a Westwood RTS-ét, amiben orkok és emberek vívtak ádáz csatát a túlélésért… a többi már történelem.

11. UFO: Enemy Unknown

Mythos Games **1994**

Volt egyszer egy Laser Squad című játék C64-re, amiben remek kis futurisztikus taktikai csatákat lehetett vívni elit kommandós csapatainkkal: imádta az egész világ. A készítők pedig gondoltak egy merészet, és a csaták köré építettek egy grandiózus stratégiai játékot: építkezéssel, menedzsmenttel, kutatás-fejlesztéssel – hát valahogy így született az UFO. A valaha volt egyik legátfogóbb, legnagyobb volumenű stratégia, ahol a globális, nagy horderejű döntésektől az utolsó katona felfegyverzéséig minden a játékoson áll. Igazán kár, hogy a készítő Gollop-testvérpár a további folytatásokban már csak ismételni tudta önmagát…

10. The Sims

Maxis **2000**

Ha valami 24 millió példányban kel el, és évekig vezeti az eladási listákat, mindenképpen figyelemreméltó, de önmagában még nem elég a világ legjobbjai közé kerüléshez (hisz Zámbó Jimmy lemezeket is milyen sokan vettek…). A Sims viszont egyszerűen zseniális! Az ember elszöszmötöl vele, tesz-vesz, aztán azt veszi észre, hogy már megint reggel van. Will Wright tud valamit: évtizedenként egyszer alapjaiban rengeti meg a játékvilágot extrémebbnél extrémebb ötleteivel. Először a városépítésről bizonyította be, hogy izgalmas játéktéma, aztán a magáról a szürke, hétköznapi, unalmas Életről. És ide a rozsdás bökőt, hogy már tervezi a következő évtized nagy durranását!

9. Populous

Bullfrog **1989**

A Populousról nehéz úgy nyilatkozni, hogy az ember ne említsen „első”-ket. A legendás Peter Molyneux és a Bullfrog első játéka, az első real-time stratégia, az első „isten-játék”, az első nyugati játék, ami meghódította Japánt is. Ma már több év játéktermése összesen nem hoz annyi újítást a játékvilág vérkeringésébe, mint a Populous a maga idején. Anno a nyolcvanas évek legjobb számítógépes játékának választották, alapötletének időtlenségére a legjobb bizonyíték, hogy még ma is belefér az első tízbe – annak ellenére, hogy ma azért már senki nem ülne le vele játszani. Esetleg ha kihoznák mobiltelefonra vagy GameBoyra…

8. Ultima Underworld

Looking Glass **1992**

Évekkel a Doom és a Quake előtt, amikor a first person nézet a Wolfensteint, a 3D pedig a repülőszimulátorokat jelentette, Warren Spector képtelen ötlettel állt elő: készítene egy 3D-s, first person nézetű Ultima-epizódot. Az Underworldön hatalmasat dobott a technikai csodának beillő kivitelezés. Az ember a karakterei szemével látott, és nem ötméteres lépésenként kapott egy-egy képkockát, hanem kedvére mászkálhatott és nézelődhetett bármerre! Így bolyongani a labirintusokban egészen más érzés volt, mint eddig: a játék új szintre emelte az stílusban addig elég mesterkélt „ott vagyok” érzést. Ja, és egyébként RPG-nek is világbajnok volt…

A profik véleménye

Vajon mik lehetnek a játékkészítők kedvencei, mik a szakma szemében a világ legjobb játékai? Több, mint 50 élvonalbeli játékfejlesztőt kerestünk meg szerte a világon a kérdéssel, íme néhány mérvadónak számító vélemény:

Harvey Smith, ION Storm Austin, USA
(Deus Ex 2 projectvezető)

1. Dungeon Master
2. Ultima Underworld
3. System Shock
4. Doom
5. UFO: Enemy Unknown

Lars Gustafsson, Digital Illusions, Svédország
(Battlefield 1942 producer)

1. Half-Life
2. Battlefield 1942
3. Unreal
4. Grim Fandango
5. Doom

Bartosz Kijanka, Gas Powered Games, USA
(Total Annihilation AI programozó, Dungeon Siege vezető programozó)

1. The Sims
2. Black & White
3. Diablo II
4. Half-Life
5. Civilization

Martyn Brown, Team 17, Nagy-Britannia
(Worms-sorozat producer)

1. Civilization-sorozat
2. Half-Life
3. Championship Manager
4. Sim City
5. Age Of Kings

Thor Frolich, IO Interactive, Dánia
(Hitman 1-2 grafikus)

1. Half-Life
2. Counter-Strike
3. Syndicate
4. Deus Ex
5. Fallout

Oleg Yavorsky, GSC Games, Ukrajna
(STALKER, Cossacks PR-manager)

1. Warcraft-sorozat
2. Age of Empires
3. Doom 2
4. Counter-Strike
5. Total Annihilation

Javier Arevalo, Pyro Studios, Spanyolország
(Commandos 1-2 vezető programozó, Praetorians projectvezető)

1. Elite
2. The Secret of Monkey Island
3. Doom
4. Half-Life
5. Total Annihilation

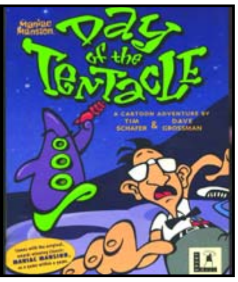
Phil Steinmeyer, PopTop Software, USA
(Heroes of Might and Magic 1-2, Railroad Tycoon 2, Tropico designer-programozó)

1. Civilization
2. Total Annihilation
3. Fallout
4. Panzer General 2
5. Ultima 3

Patrick Wyatt, ArenaNet, USA
(Warcraft 1-2, Starcraft, Diablo 1-2 programozó)

Igazság szerint ez nem az én listám, hanem a teljes ArenaNet csapaté. Ebéd közben feldobtam a témát, aztán vagy tizen ezen vitatkoztunk estig. Most emiatt fog késni az új online RPG-nk, a Guild Wars megjelenése!

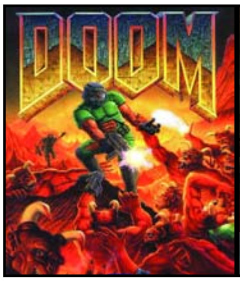
1. Half-Life
2. System Shock
3. StarCraft
4. TIE Fighter
5. Warcraft 2



7. Day of the Tentacle

LucasArts **1993**

Minden kalandjátékok koronázatlan királya. A három idősíkban, de egyazon helyen tevékenykedő három irányítható karakter alapötletéből minden idők legagyafúrtabb fejtörői származtak. Ha valamit megváltoztatok a múltban, az beláthatatlan következményekkel jár a jelenben és a jövőben – az egész játék ilyen idő-trükkökre épült, alaposan megtornásztatva a kalandjátékosok egészen más típusú feladatokra „beállt" fantáziáját. Minderre a koronát a jellegzetes látványvilág (sehol egy egyenes vonal, egyetlen hatalmas karikatúra az egész játék) és a kirobbanóan harsány képi-szövegi humor tette fel a koronát. Egyben az egyetlen dokumentált eset a játéktörténelemben, amikor a múltban szerzett egymillió dollárt a jelenben be kellett dobálni egy automata mosógépbe, hogy így 200 évig mosva egy pulóvert az hörcsög méretűvé zsugorodjon, így a jövőben rá lehessen adni a jobb sorsra érdemes rágcsálóra, aki így nem melegedett ki a mókuskerék tekerése közben...



6. Doom 2

id Software **1994**

A játék, amiért kénytelen voltam eladni az imádott Amigámat...! Történt mindez az akkor még amigás parádi Guru-tábor után, ahol egy négy főből álló PC-s alakulat pofátlanodott be a megszállott amigások szentélyébe, hogy ott méregdrága PC-iken éjt nappallá téve Doomozzanak... ráadásul hálózatban! Minden idők első többszereplős játékmódjával megtámogatott programja azonnal magával ragadott, grafikája lenyűgözött, hangulata elvarázsolt, hangjai hallatán még ma is megborzongok. A Doom 2 több volt, mint játék. Egy életforma, egy új korszak kezdete, egy új szerelemé, ami azóta is tart! A játék nem kevesebbet tett, mint hogy egyenesen a Pokolba kalauzolta a játékost: félelmetes és idegőrlő hangulatát azóta sem sikerült egyetlen játéknak sem megközelíteni. Talán majd a harmadik rész, ami az előzetesek alapján biztosan helyet követel majd magának ebben a listában!

5. Deus Ex

ION Storm **2000**

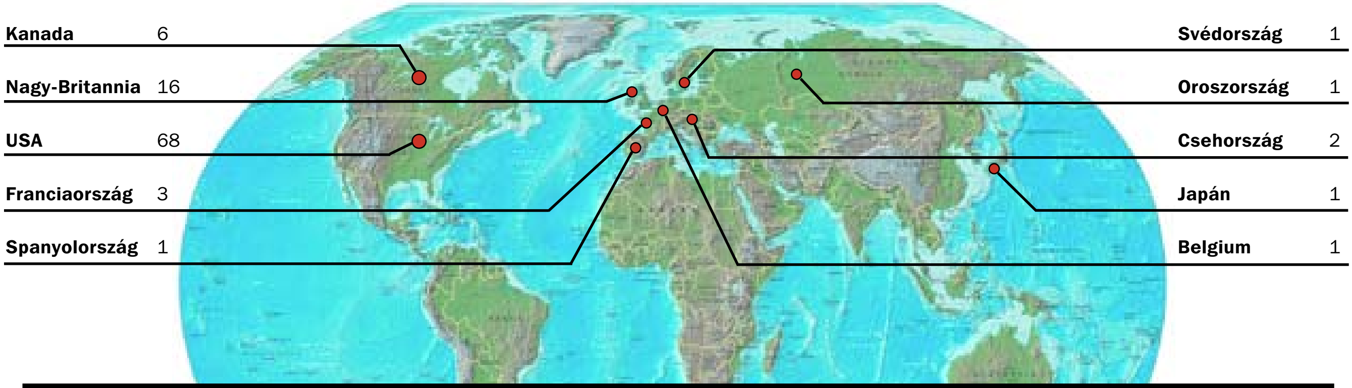
A sors iróniája: ami az agyonsztárolt ION Storm-csapat mellőzött, negyedik (!) számú játékának indult, később megmentette a céget a csődtől, most itt van minden idők legjobbjai között, míg az egykori ION-csillagok legfeljebb egy „minden idők legnagyobb bukásai" összeállításban szerepelhetnének. Warren Spector első számú direktívája („feledtessük el a játékossal, hogy a számítógép előtt ül, és játszik!") nagyon durván bejött: egyszerűen a részese, kis fogaskereke vagy a minden elemében élő, lélegző világnak: bármit megtehetsz, minden problémára végtelen számú megoldás kínálkozik, ezzel a játékélmény is végtelenül változatossá válik. Ezt már csak meg kellett fejelni egy techno-thriller történettel, RPG-szerű karakterfejlődéssel és first person nézetű akcióval, és íme, megszületett a harmadik évezred első igazi játék-klasszikusa!

4. Quake

id Software **1996**

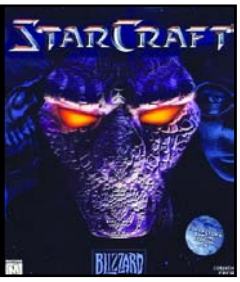
1996-ban az id Software – mint az FPS-ek történelmében megannyiszor – ismét elkápráztatta közönségét, a szakmát és az egész világot, hiszen elkészítette minden idők első teljes egészében 3D-s FPS-ét, a Quake-et, ami azonnal kultuszjátékká vált. A fanatikusok sportot űztek a végigjátszásából, és letölthető formában hozzáférhetővé tették saját demóikat. A Quake-kel közel egy időben megjelentek az első 3D-s gyorsítókártyák is, amikre Carmack elkészítette az alig 500 Kbyte-os GL Quake kiegészítést. Az amúgy is káprázatos játékra rá sem lehetett ismerni. Sebessége az ötszörösére nőtt, a pixeles textúráknak nyoma sem volt, és a rakéták fénye 32.000 színben pompázva világította be a folyosókat. A Doomban debütált hálózatos játékmódok természetesen a Quake-ből sem maradhattak ki. Az eredmény az id képzeletét is felülmúlta. A Quake-partik világméretű rendezvényekké nőtték ki magukat, Carmack pedig az első hivatalos bajnokságon, a győztesnek felajánlotta Ferrariját.

Hol készítik a legjobb játékokat?



Minden európai lokálpatriotizmusunk tiltakozik ellene, de kénytelenek vagyunk elismerni: a világ legjobb játékai többnyire a tengerentúlról érkeznek. Az USA-n belül is két játékfejlesztő-fellegvár képe rajzolódik ki: Kalifornia, ahol többek között a Blizzard, a Westwood és a LucasArts lakik, és Texas Silicon Alamonak becézett környéke Dallas és Austin táján, az id, az Origin, az ION Storm és a Looking Glass hazája. Az öreg földrészen az angolok derekasan tartják magukat, a németek meglepő módon mintha nem is léteznének, a legkellemesebb meglepetés viszont mindenképpen cseh barátaink remek szereplése.

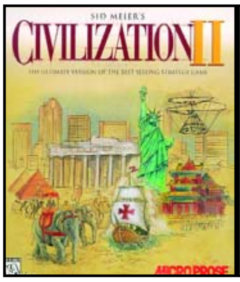
Vajon mikor jön el az az idő, amikor mi, magyarok is képviseltetjük magunkat a legjobbak között...?

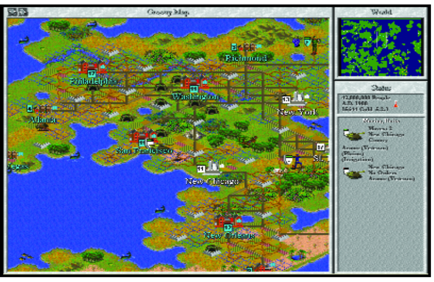


3. StarCraft

Blizzard Entertainment **1998**

Lehet, hogy vannak a StarCraftnál látványosabb, technikailag fejlettebb, vagy éppen komplexebb RTS-ek... sőt, az igazság az, hogy amikor megjelent, már akkor voltak ilyenek szép számmal. Mégis, az az elsöprő siker és világszintű hisztéria, amit ez a játék kiváltott, egyszeri és megismételhetetlen. A titok ismét csak ennyi: a játékmenet mindenek felett. Bármibe is kerül, a játéknak kiegyensúlyozottnak és élvezetesnek kell lenni. A StarCraftban benne volt minden, amit a Blizzard valaha tudott a játékkészítésről: hihetetlenül jól kitalált fajok, egységek és speciális képességek, izgalmas és csavaros történet remek küldetésekkel, és minden idők legjobb RTS-multija az ingyenes Battle.net szerveren: „csak” ennyi kell ahhoz, hogy egy játék évekig a népszerűség csúcsán trónoljon, és a PC GURU minden idők legjobbjai között is a dobogóra helyezze. Multiplayerben mind a mai napig a legjobb RTS-ek között jegyzik.





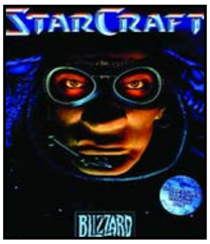
2. Civilization-sorozat

MicroProse **1991-1996**

„Na még egy utolsó kört...” – így szól a körökre osztott stratégiák kedvelőinek ezerszer elmormolt jelmondata a hajnalokba nyúló Civilization-partik során. Na még egy utolsó kört – motyogja az ember, mint valami mantrát, aztán még egy utolsót és még egyet, csak itt befejezem egy csoda felépítését, csak ott megvárom a fejlesztés végét, csak lezavarom ezt a hadjáratot: képtelenség abbahagyni. Egy játék, amiben újraírhatjuk a teljes emberi történelmet, elkerülve annak szégyenletes eseményeit, vagy esetleg belefutva még csúfosabbakba: nem létezik, hogy valaki ebben ne érezzen kihívást (a tűzgombra gyógyult mutatóujjú akcióőrültek meg is érdemlik, hogy kimaradtak belőle...). A Sid Meier nevét szentté avató Civ egyszerre volt könnyen kezelhető, átlátható és nagyon mély, nagyon összetett. Egyszerre kell a teljes birodalmunkat érintő globális döntéseket hoznunk, és az egyes városainkat, seregeinket menedzselni, a játék egyszerre ad sikerélményt, és állít mindig újabb kihívások elé.

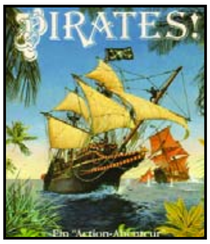
További toplisták

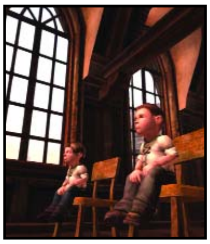
Top5 kiegészítő lemez
1. StarCraft: Brood War
2. Diablo 2: Lord of Destruction
3. Baldur`s Gate 2: Throne of Bhaal
4. Red Alert 2: Yuri`s Revenge
5. Half-Life: Opposing Force



Top5 "folytatást-akarunk-most-azonnal!!!"
1. StarCraft 2
2. Outcast 2
3. Day of the Tentacle 2
4. Diablo 3
5. Grand Prix Legends 2

Top5 készülő folytatások
1, Sid Meier`s Pirates! 2
2, Half-Life 2
3, Doom 3
4, Prince of Persia: The Sands of Time
5. Duke Nukem Forever :)

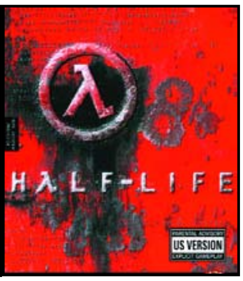




Top5 "mér'-csak-konzolon-van?!"
1. Fable
2. StarCraft: Ghost
3. Zelda-sorozat
4. Final Fantasy-sorozat (a 7.-8. rész kivételével)
5. Metroid Prime

Top10 a Gamerankings statisztikája alapján
1. Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64)
2. Metroid Prime (GameCube)
3. Soul Calibur (DreamCast)
4. Half-Life (PC)
5. Goldeneye (Nintendo 64)

6. Zelda: The Wind Waker (GameCube)
7. Grand Turismo (Psx)
8. Grand Theft Auto 3 (PS2-PC)
9. Halo (Xbox)
10. Tony Hawk`s Pro Skater 2 (DreamCast-PC)



1. Half-Life

Valve **1998**

A Gabe Newell vezette Valve műhelyében készített játék képes volt új színt hozni a már-már unalmassá váló, egy kaptafára készülő FPS-ek világába. A Gordon Freeman történetét feldolgozó eposzt a készítők egy fantasztikus történet keretében tálalták a kategória rajongói elé, a játékban szereplő karaktereket személyiségi jegyekkel ruházták fel, az életünkre törő ellenfeleket igazi kihívást jelentő mesterséges intelligenciával látták el, minek köszönhetően a katonák összehangoltan, egymással kommunikálva, a környezet és a tereptárgyak adta lehetőségeket kihasználva okosan haladtak előre. A Half-Life igazi áttörés volt, mindenki ezzel játszott, mindenki erről beszélt, és azóta mindenki a HL-t próbálja lemásolni... eddig sikertelenül!

Mivel az E3-on már tudatában voltunk a győztes személyének, a Half-Life 2 bemutató után egy villáminterjú keretében gratuláltunk Gabe Newellnek, aki készséggel válaszolt néhány kérdésünkre.

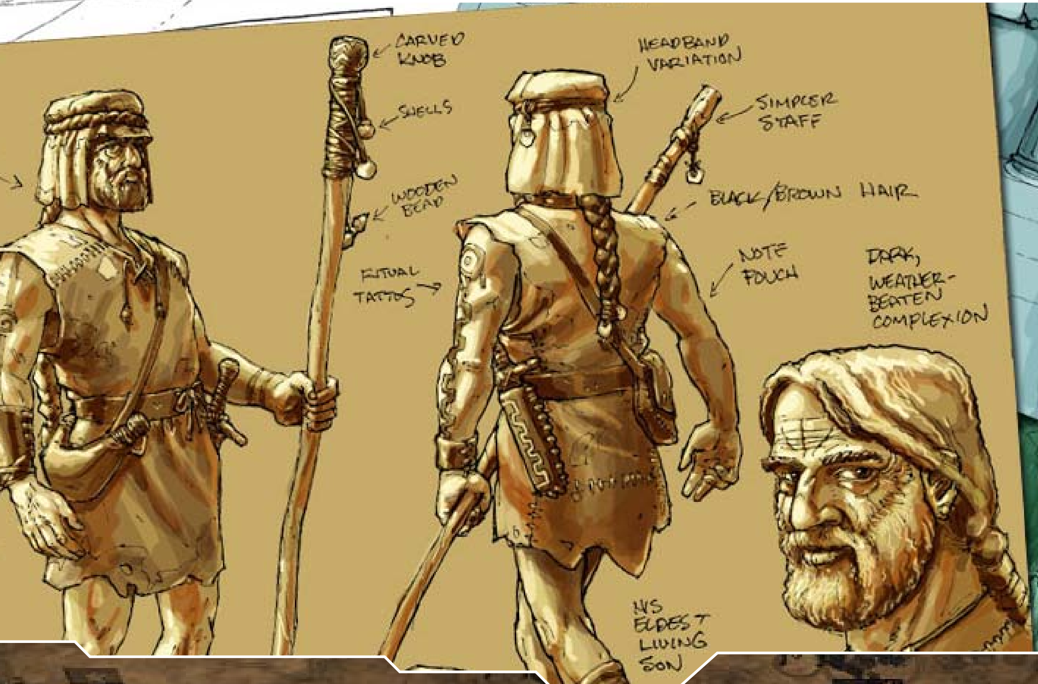
– A PC GURU magazin minden idők legjobb játékának választotta a Half-Life-ot. Elmesélnéd melyik volt számodra a Half-Life fejlesztésének legemlékezetesebb pillanata?
– Amikor végre kiadtuk. A HL-t két évig fejlesztettük, ami nagyon hosszú idő, mindenki a maximumot akarta kihozni magából, így a fejlesztés végére nagyon elfáradtunk... de megérte.

– Gratulálunk a HL2 bemutatójához. Így első ránézésre kétségünk sincs a felől, hogy pár év múlva a Half-Life vezető helyét átveszi a második rész. Hogy vélekedsz erről?
– Nagyon reméljük, de nem szeretnénk inni előre a medve bőrére. A HL2-n már közel 4 éve dolgozunk. A koncepción kívül kifejlesztettük a Source grafikus motort, egyszóval mindent a nulláról kezdtünk, de úgy érzem, sikerült visszaadnunk a játék eredeti hangulatát.

– A bemutató végén szeptember 30-át jelöltél meg kiadási dátumnak. Biztos, hogy tudjátok tartani a határidőt?
– Biztos. Az FPS-ek miatt, hiszen még idén kijön a Doom 3 és az Unreal Tournament 2004. Hogy melyik lesz e három cím közül a befutó, azt nem tudnám megmondani, de fontosnak tartom, hogy mi jelenjünk meg legelsőnek.

RISE OF NATIONS

Fejlesztő: Big Huge Games **Kiadó:** Microsoft Game Studios **Web:** www.strategyplanet.com/ron



Az ötletlopás már nagyon régóta bocsánatos bűnnek számít a játékszakmában. Igazán új műfajokat most már nemigen lehet létrehozni (legfeljebb keverni a régieket), természetessé vált tehát, hogy egyes játékelemek (vagy akár egész játékkoncepciók) gyakran visszaköszönnek. Ma már az is nagy eredménynek számít, ha egy cégnek sikerül úgy kombinálni a meglevő műfaji elemeket, hogy a fejlesztői boszorkánykonyhában új, addig még nem tapasztalt játékélmény születik. A Microsoft gondozásában kiadott Rise of Nations remek példa erre: a Big Huge Games által készített játéknak egyetlen eredeti porcikája sincs, minden megoldását láthattuk már valahol, mégis új recept szerint, frissen tálalja a sokszor látott trükköket, egészen egyedien ötvözve a real-time és a körökre osztott stratégiai játékokat.

Nációk rajzása. A Big Huge Games főmuftija bizonyos Brian Reynolds, akiben a Civilization II és az Alpha Centauri egyik fejlesztőveteránját tisztelhetjük, nem csoda hát, hogy a Rise of Nations is sokat merített a Civilization-vonalból. A játékban 6000 évnyi történelmet bulizhatunk végig („epikus stratégia" még soha nem ölelt fel ekkora időszakot), 18 nemzet közül választva, úgymint – nagy levegő: – azték, bantu, brit, kínai, egyiptomi, francia, német, görög, inka, japán, koreai, maja, mongol, núbiai, római, orosz, spanyol és török. Természetesen mindegyik náció saját előnyökkel bír, amely néhány speciális egységben, valamint plusz kezdőépületekben és/vagy meglevő fejlesztésekben mutatkozik meg. Például az egyiptomiak kajában erősek (magtárral és több farmmal kezdenek), míg az oroszok és a rómaiak offenzív népség, így katonai bónuszokkal indulnak. Eme apróságoktól, néhány AI-rutintól és a spéci egységektől (amelyek igazán különleges képességekkel nem rendelkeznek) eltekintve azonban a nemzetek nem különböznek egymástól, és ez a Rise of the Nations egyik nagy hibája. Az igazi változatosságot az jelentette volna, ha a készítők a nációk száma helyett inkább azok karakterességére koncentráltak volna.

Hadjárás. A program másik nagy hiányossága akkor mutatkozik meg, amikor az ember keresné az összefüggő küldetésekből álló hadjáratot – ilyen ugyanis nincs. A skirmish és a (legfeljebb 8 személyes) multiplayer, valamint a feltöltésre váró scenario opción kívül csak egy világtérkép üzemmódot kapunk, ahol egy RISK-szerű körökre osztott, területfoglalós stratégiai játékot vezényelhetünk. Ez a játékmód nem túl bonyolult, az elmúlt évtizedek során már ezerszer látott területfoglalós TBS-t ismerhetjük fel benne. Csak a területek spéci nyersanyagaira és a nyertes csatákért kapott presztízspontokra kell figyelnünk (cselekedeteinknek ugyanis van némi presztízspont-költsége), illetve a bónuszkártyákat és az igencsak korlátozott diplomáciai lehetőségeket (béke, szövetség, háború) kell megfelelően kijátszanunk a megfelelő taktikázáshoz. Ha a térképen harci helyzet áll elő, a progi az igazi játéktérbe vált, és egy miniküldetést kell megoldanunk (az ellenséges főváros elfoglalása 90 percen belül, 15 percnyi folyamatos védekezés és hasonlók), hogy a szituból mi kerüljünk ki győztesen. Ezt a felemás TBS-RTS üzemmódot ugyan hadjáratnak lehet tekinteni, ha nagyon jóindulatúak vagyunk, viszont aki összetettebb missziókra, küldetés közben változó célokra, ne adj' Isten összefüggő hadjárat-sztorira számít, nagyot fog

A fair play szerint meg kéne várnunk, míg az ellenségnek is tankjai lesznek. De minket ez nem érdekel.

A területfoglalás elég Rizikós...

csalódni. Az eddigiek alapján azt gondolhatnánk, hogy nem nagy eresztés ez a Rise of Nations, de az ördög a részletekben lakozik. A részletek pedig nagyon rendben vannak, a Big Huge Games fejlesztői ugyanis príma érzékkel loptak, és a kellő helyeken jól egyszerűsítették a játékos életét feleslegesen bonyolító elemeket. A végeredmény egy minden bitjében letisztult program lett, amely méltó mind a műfajhoz, mind a Microsoft Age of... sorozatához.

A tudás hatalom (és nyersanyag). A jó játékmenet alapja minden építkezős stratégiában a korrekt erőforrás-kezelés. A Rise of Nations-ben ezt briliánsan oldották meg a készítők, ugyanis eleinte csak a 4 alapnyersanyagra – étel, fa, jólét, tudás – lesz szükségünk, de ahogy fejlődünk, és egymás után érjük el a különböző korokat, úgy szorulunk rá a fémre, később pedig az olajra is. Az erőforrások közti egyensúly is példás, mindig meglesz a lehetőségünk arra, hogy gyorsan ráhajtsunk valamelyik nyersanyagra. Ételt farmokon szüretelhetünk, farmonként egy munkással, városonként öt farmot működtetve. Fát, olajat és fémet az erdőkből, hegyekből, illetve olajban gazdag területekből nyerhetünk, és minél gazdagabb lelőhelyre bukkanunk (erdőből jóval több van, mint hegyből és olajból), annál több polgár dolgozhat (és dolgozzon is!) a fatelepeken és a bányákban. A tudás és a jólét már izgalmasabb nyersanyagok: az előbbit egyetemek létesítésével és ott tudósok képzésével növelhetjük (egyetemenként hét tudóst gyárthatunk), utóbbit pedig újabb városok és a települések közti kereskedőutak építésével. És ez az utolsó félmondat gyönyörűen megtorpedózza a stratégiai játékok 90%-ában működő „kocázó” taktikát. Vagyis: nem működik az a trükk, hogy egyetlen bivalyerős bázist (és esetleg még egy-két jól védett bányát) létesítünk, itt bizony keményen terjeszkednünk kell, különben nem lesz jólétünk. Rögtön a játék legelején szét kell húznunk 3-4 városnyira a birodalmunkat, már csak azért is, mert városonként csak 5 farm engedélyezett, a nyersanyagok „raktáraként” szolgáló épületekből (magtár, fűrészmalom, öntöde, olajfinomító, egyetem, templom) pedig csak egy-egy – ha tehát három egyetemet szeretnénk építeni, három várost kell felhúznunk. A villámgyorsan szétterülő birodalom pedig igazi stratégiát és taktikázást követel meg, nincs mese...

„Az ezredév egy pillanat...” Ahogy gyarapodunk, úgy kell majd egyre több nyersanyagot költenünk a fejlesztésre, hogy újabb és újabb korok vívmányaihoz juthassunk hozzá. A fejlesztést – a Rise of Nations egyik remek egyszerűsítése – egyetlen épületben, a könyvtárban rendelhetjük el, négy különböző szakterületen (katonaság, tudomány, kereskedelem, civil szféra). Mindegyik területnek nyolc szintje van, plusz minden egyes szinthez tartozik egy-egy kor (őskor, klasszikus kor, középkor, puskapor kora, felvilágosodás, ipari forradalom, modern kor, információs kor), amelyeket szintén kifejleszthetünk, globálisabb változásokat érve el (ez látványban is megmutatkozik, mert az egységek és az épületek mindig korhű kinézetet kapnak). Ez a 40 (4*8 + 8) találmány hosszú távú szöszmötölést ígér, ám tényleg csak ígér, mivel a fejlesztők e téren picit elszámolták magukat. A fejlődés normális sebességen túlságosan gyors, 90-100 perc alatt egy jobb stratéga simán végigrohanhat a korokon. A monumentalitás érzete („6000 év”) így jelentősen csonkul, ám valamelyest javít a helyzeten, hogy ha már minden találmány a birtokunkban van, mind a négy területen szerezhetünk további 1-1 csúcstechnológiát. Ezek a többinél sokkal lassabban fejlődnek ki, viszont elképesztő tápokat adnak (a Mesterséges Intelligencia kifejlesztése például azt eredményezi, hogy egységeink gyártása nem kerül időbe, így ha van elég nyersanyagunk, pár klikkeléssel néhány pillanat alatt létrehozhatunk mondjuk 3-4 tucat tankot). Egyébként érdemes technológiai előnyünkkel folyamatos hátrányban tartani az ellenfelet, amíg mi fejlődünk, így ugyanis előfordulhat az a bájos mozzanat, hogy egyszer csak megindulnak atomrakétáink riválisunk lándzsás-parittyás „elit” harcosai felé...

Mindennek van határa. Gyűjtögetünk, fejlődünk, és ahogy az lenni szokott, előbb-utóbb beleütközünk az ellenségbe. Ekkor – hacsak nem használjuk ki a világtérkép megoldásaihoz hasonlóan primitív diplomáciai lehetőségeket – megkezdődik a harci egységek nagyüzemi gyártása. Nációnként és koronként annyi különböző gyalogost, lovast, járművet, ostromgépet, repülőt és hajót vezényelhetünk, hogy ember legyen a talpán, aki megszámolja az összes fajtát (100 fölött van, ez bizonyos). Egy korban azonban egyszerre csak körülbelül egy tucat egységfajta érhető el. Ezek remek „kő-papír-olló” egyensúllyal rendelkeznek, tehát mindennek megvan a maga ellenszere (az íjászoknak például a lovasság), és a csatákban ajánlatos is ezt figyelembe véve irányítani katonáinkat (küzdelemben érdemes levenni a játék sebességét).

Hadosztályainkhoz gyárthatunk két speciális egységet, a generálist és a kémet is – az előbbi hősként funkcionál, és némi pluszt tud adni a körülötte levőknek (erőltetett menet, beásás, időszakos láthatatlanság, stb.), utóbbi pe-

BRIAN REYNOLDS

Ha nincs az Empire című ősrégi C64-es stratégiai játék, talán sosem ismerjük meg Brian Reynolds nevét, és a Rise of Nations „atyja” egyszerű programozóként örökre láthatatlan marad a nagyvilág számára. Az Empire azonban jött, és a főiskolás Briant olyan szinten bűvölte el, hogy az igencsak menő területre (mesterséges intelligencia) specializált hősünk friss diplomásként elhatározta: vagy játékprogramozó lesz belőle, vagy semmi. Óriási szerencsével sikerült a kilencvenes évek elejének szupercsapatához, a MicroProse-hoz bekerülnie, ahol három évig programozott grafikus kalandjátékokat (Rex Nebular, Return of the Phantom, Dragonsphere), mire úgy érezte, illene továbblépnie. Ismét mázlija volt, Sid Meier mellett dolgozhatott a Colonization-ön, és pár hónap alatt meggyőzte a mestert: jóval többre hivatott, mint lekódolni a designerek ötleteit. A következő lépcsőfok a legendás Civilization 2 volt, ahol Brian már egyenrangú félként vett részt nemcsak a megvalósításban, de a játék kitalálásában, a részletek kidolgozásában is. Innentől már inkább számít játékdesignernek, akinek programozói múltja felbecsülhetetlen előnyt jelent számára a játékok tervezésében. Logikus lépés volt követni Sidet új cégébe, a Firaxisbe is, ahol újabb megasikerekben vett részt: a Gettysburg!-ben még mindig mint Sid jobb keze, az Alpha Centauriban pedig már vezető tervezőként. A milliós eladásokhoz némi keserű szájíz párosult, hiszen a nagyközönség továbbra is Sid nevéhez kötötte a játékokat. Ez, és a minden játékfejlesztőből előbb-utóbb előbújó „saját céget akarok, ahol én vagyok a főnök, ahol tényleg megvalósíthatom az ötleteimet!” mondatot ismételgető kisördög vezetett addig, hogy a Civilization 3 projekt indulásakor Brian eladta a cégben levő tulajdonrészét, és három társával, a programozó Jason Colemannel, a grafikus David Inscore-ral és a project manager Tim Trainnel kilépett a csapatból (lényegében Sis MicroProse-ból való kilépését ismételve meg ezzel). A Big Huge Games néven futó új cég első projektje szinte természetszerűleg az a játék lett, amivé az örök favorit Civilizationt szerette volna Brian mindig is fejleszteni: az alapötlet real-time mederben, harcra koncentrálva, látványos külsőségekkel, komplex, mégis könnyen kezelhető játékrendszerrel. (Érdekes, hogy Bruce Shelley, aki az eredeti Civilizationben és a Railroad Tycoonban volt Sid „tettestársa”, pontosan ugyanezen indokoknál fogva alapította meg az Ensemble Studios-t, és alkotta meg az Age of Empires sorozatot). A Rise of Nations-höz Brian mindent megkapott: teljes alkotói szabadság, három év fejlesztési idő, a Microsoft által biztosított kiadói háttér – most végre kiderül, mit ért mindez, mit tud Brian Reynolds Sid Meier nélkül!

dig szabotázsra, információlopásra és ellenséges egységek átállítására használható. A felsorolt, nem túl meglepő megoldásokat újabb „kölcsönvett” játékelemek bolondítják meg. Az egyik, és talán legfontosabb az országhatárok kezelése. A térképen szemmel láthatóan feszülnek egymásnak ezek a határok – a sajátunkat újabb városok és épületek felhúzásával, vagy ellenséges települések elfoglalásával tolhatjuk ki ellenfeleink területeinek kárára.

Ha egységeink ellenséges területre lépnek, sebződnek egy kicsit (hacsak nincs a környezetükben utánpótlást szállító kocsi), hazai pályán pedig jobb harci értékekkel bírnak. Mindezek tulajdonképpen óvintézkedések, egytől-egyig minden játékörömök megrontójának, a korai rush-stratégiának tesznek keresztbe. A városfoglalási szabály is rush-ellenes, ha ugyanis megszerzünk egy várost, körülbelül 2 percig tartanunk is kell, ennyi ideig tart ugyanis, amíg a település asszimilálódik a birodalmunkhoz. Ha ezalatt az ellenfél visszafoglalja tőlünk, kezdhetjük az ostromot elölről. Roppant szimpatikus, bár más játékban már szintén látott ötlet. További, a hadviselést érintő apróság, hogy hátulról, elölről és oldalról más sebzésértékeket tudunk bevinni az ellenséges egységeknek, valamint az, hogy ha vízhez érünk, és van már valahol a térképen kikötőnk, egységeink automatikusan vízi szállítójárművé alakulnak. Végre egy játék, amelyben nem kell fél tucat épületet és egységet kifejleszteni csak azért, hogy egy maréknyi szottyadt gyalogost átvihessünk egy folyón…!

Részletkérdések. Körülbelül az eddig leírtak képezik a játék alapját, de néhány finomságra még érdemes kitérni. Mindenekelőtt a többféle nyerési feltételre – ugyanis nemcsak teljes megsemmisítéssel győzhetünk, hanem akkor is, ha például a teljes térkép legalább 70%-át elfoglaljuk, vagy ha megkaparintjuk az ellenfél fővárosát, esetleg a csodáit (ezek a beállítható feltételek persze egy mind másfajta játékstílusra ösztönzik a játékost). És ha már a csodáknál tartunk: az alapépületek mellett ilyesmiket is építhetünk (a piramisok, a Taj Mahal és hasonló létező világcsodák közül választhatunk) – mindegyik meglehetősen drága, de olyan bónuszokat adnak, amikért egyiket-másikat néha bizony érdemes felhúzni (az Eiffel-torony például az „olajszintünkre” van jótékony hatással). Hasonló, bár kisebb pluszt jelentenek a térképen elszórva található ritka nyersanyagok (a gyémánttól a papiruszon át a bölényig rengeteg fajta létezik), amelyeket az önálló egységként kezelt kereskedővel aknázhatunk ki – érdemes, mert egyetlen, olcsó egységért így extra erőforrásokat kapunk. Végül megemlíteném a kétkezi munkások jó AI-ját: ha sokáig nem adunk nekik parancsokat, szinte mindig találnak maguktól munkát egy bányában vagy fatelepen. Egyébként az ellenfél AI-ja is remekbeszabott lett. Egy 6-os nehézségi skálán

nagyszerű, és már közepes fokozaton is igencsak izzasztó mesterséges intelligenciát hoztak össze a Big Huge fejlesztői. Az ellenfél egyszerre támad több helyen, a védelem megérkezésekor visszavonul, kis partizáncsapatokkal elcsalja a főseregünket, offenzív nemzetekkel rushol, és még bőven sorolhatnám a trükkjeit. A szívásba belefeledkezett játékos hamar visszaidézi azt az időt, amikor az AI jóindulatú programozói még elfértek egy kémcsőben...

Népségvetélkedő. A szóló játék kezdőképernyőjén a bőség zavarával küszködünk: hirtelen nem is tudjuk, melyiket válasszuk a 18 náció közül. Az alábbi rövid összefoglalás az egyes népek bónuszairól talán megkönnyíti a döntést:

Aztékok: Igazi „rush-nemzet”. Plusz nyersanyagot kapnak a megölt ellenfelek és lerombolt/elfoglalt épületek után, könnyűgyalogosaik pedig kategóriájukban talán a legjobbak. Ráadásul, barakk építésével az aztékoknál ajándék gyalogos is jár. Ha korai kivégzésre megyünk keresve sem találhatunk jobb nációt.

Bantuk: Sötétbőrű barátaink építésben erősek, ezért nagy pályán tudnak jól érvényesülni. Ha elérik a klasszikus kort, eggyel több várost építhetnek, mint a többiek, és a népességkorlátjuk is magasabb. Ezen kívül a bantu gyalogosok jól sebzik az épületeket ezért játék elején nem is nagyon lesz szükségük ostromfegyverekre. Végül, polgáraik 25%-al gyorsabban mozognak, mint a többi nemzet munkásai.

Britek: Gyorsabb íjász és vízi egységgyártás és erősebb íjászegységek az angolok fő támaszai, valamint az a nehezen elhanyagolható tény, hogy mivel a kereskedelmük is jobb a többi nemzeténél, kétszer annyi adót szednek be, mint más népek. Kellemesen offenzív nemzet.

Egyiptomiak: A Nílus népe ételre vonatkozó bónuszokat bír. Városonként +2 farmot tudnak eltartani, magtárral kezdenek és a magtárra vonatkozó upgrade-eket ingyen kapják. Emellett csodákat is olcsóbban tudnak építeni, mint mások, ráadásul egy korral korábban. A korai gyors boldogulás egyik nemzete.

Franciák: Harcászatban és fában erős náció. Gyorsabb, olcsóbb generálisai és ostromegységei vannak, ráadásul az utánpótlást biztosító kocsijuk gyógyítani is tud. Ezen kívül a francia lovasság brutálisan erős, a fűrészüzem upgrade-jei pedig ingyenesek. A britekhez hasonló háborús népség.

Görögök: „Mi vagyunk a görögök, a tudósaink tudnak...” – énekelhetnénk, ha így szólna az ismert dal. Hellász népe ugyanis minden más nemzetnél gyorsabban és olcsóbban fejlesztheti a vívmányokat, egyetemei és könyvtárai pedig feleannyiba kerülnek, mint másoké. Nyersanyagokban gazdag pályán könnyű velük civilizáltságban lehagyni a többi nemzetet.

Inkák: A jólét népe, mivel bányáik fém mellett jólétet is termelnek. Ezen kívül az inkák több nyersanyagot képesek raktározni másoknál, saját egység halálakor pedig visszakapjuk az egység árának negyedét. Gazdaságilag erős nemzet, de harcban gyengék.

Japánok: Olcsóbb, gyorsabb és erősebb gyalogság a japán hadsereg fő támasza. Emellett farmjaik is jobban termelnek, így korai játékban igen erősek tudnak lenni. Rushban az aztékok méltó ellenfelei, de nagyobb térképen már csak átlagosan muzsikálnak.

Kínaiak: Kelet bölcsei gyorsabban kapják a tudás nyersanyagot, kereskedőegységei és munkásai pedig azonnal termelődnek. Még néhány kisebb, nyersanyagra vonatkozó upgrade-et ingyen megkapnak, és kifújt az extrák listája. Nem egy különösebben combos náció.

Koreaiak: Apró, de kellemes bónuszok járnak e nemzettel: egy ingyenes templom és néhány grátisz upgrade, pár ajándék munkás és gyorsabb javítási képesség. Inkább érdekes, mint erős nemzet.

Az AI két oldalról támad - ezt elbuktam.

A franciák itt még nem nyertek foci VB-t...

...és ha a tankjainkon múlik, nem is fognak!

Maják: Az építkezés mesterei. A csodák kivételével minden épületük faköltsége 33%-al kevesebb, ezen kívül létesítményeik erősebbek és gyorsabban elkészülnek. Továbbá, harci épületeik több lövedékkel védekeznek, ezért a maják ideális defenzív nemzetnek mondhatók.

Mongolok: Természetesen az erős és gyors mongol lovasok érdemelnek említést, valamint az a tény, hogy a térkép minden egyes elfoglalt százalékáért plusz ételt kapunk. Emellett néhány ingyenes upgrade könnyíti az életünket, ha ezt a harcban középerős nemzetet választjuk.

Németek: Ha a franciákat háborús népségnek neveztem, akkor a németekre ez duplán vonatkozik. Nyersanyagraktárai olcsóbbak és a városok is több nyersanyagot termelnek, így a kezdeti fejlődés elég gyors tud lenni. A későbbiekben, különösen elhúzódó harcokban pedig verhetetlenek, mivel erősebb, gyorsabb és olcsóbb vízi és légi egységeket képesek felvonultatni.

Núbiaiak: A gyengébb népek közül valók, csak néhány kereskedelmi bónusszal büszkélkedhetnek. A núbiaiak több/olcsóbb karavánt és kereskedőt gyárthatnak, a ritka erőforrásokat pedig jobban ki tudják aknázni. Ha igazi kihívást akarunk, válasszuk őket, mert talán ők a leggyengébbek.

Oroszok: Cáratyuska területein nagyobb sebzést szenvednek el az ellenséges katonák, emellett az orosz lovasság jobban sebzi az ostromegységeket. Országhatáruk is picit jobban kihúzódik (munkások számától függ) és olajgyűjtésben is elöljárnak, így kiegyensúlyozott, jól használható, kicsit defenzív nációt tisztelhetünk bennük.

Rómaiak: Cézár utódai birodalomépítésben jók: olcsóbban elkészülő erődjei, tornyai és városai tovább tolják az országhatárt, mint a többi nemzet hasonló létesítményei, ráadásul erősebb, gyorsabb nehézgyalogosainak köszönhetően jelentős katonai plusszal is rendelkeznek. Nagyobb térképekre való nemzet.

Spanyolok: A felfedezés nemzete játék elején rálátást nyer a teljes térképre, és a továbbiakban is jóval nagyobb látótávolsággal rendelkezik, mint más nemzetek. Ennek köszönhetően könnyen elhappolhatja a többiek elől a romokat, amelyekért ráadásul több nyersanyagot is kap. A szövetséges multiplayer csaták egyik favoritja lehet.

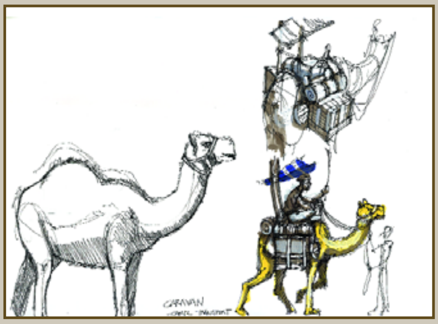
Törökök: Ha nem dől el a meccs a játék korai szakaszban, akkor a törökök könnyen a legerősebb nemzetté válhatnak. Ostrom- és bombázóegységei ugyanis jóval erősebbek és olcsóbbak a többiekénél, ráadásul a lövegek messzebbről képesek tüzelni. Emellett az elfoglalt városok feleannyi idő alatt asszimilálódnak, mint más nemzetek esetében. És ha még ez sem lenne elég: a török katonai jellegű kutatások és a kétkezi munkások is jóval olcsóbbak. Kis és nagy térképen egyaránt jól használható offenzív nemzet.

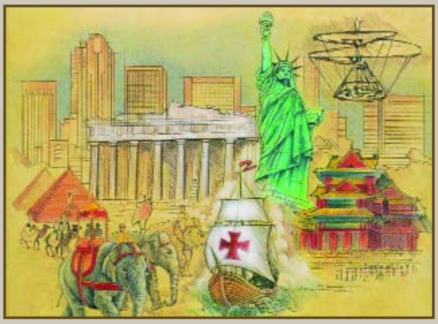
De legalább jól főz... A Rise of Nations külcsínére nem lehet panasz, de a legfeljebb 1024x768-ban „pompázó" grafikáját csak műfaján belül nevezném szépnek. Az egységek és az épületek ugyan gyönyörűek és szépen animáltak, de nem eléggé változatosak – igaz, 18 nemzet esetében elkerülhetetlen, hogy néhány egység és épület meg ne egyezzen (a bantu és a núbiai nemzet például igencsak hasonlít egymásra). A háttér viszont kifejezetten ronda és kopár, és hiába 3D-sek a he-

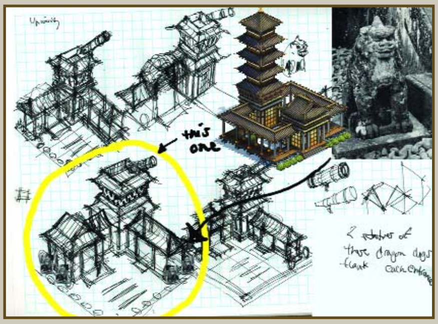
A színfalak mögül

Az E3 kiállításon sikerült összefutnunk Bill Podurgiel karaktermodellezővel, aki a Rise of Nations egységeinek megalkotásában vállalt oroszlánrészt. Bill segítségével a játék grafikai munkálatainak kulisszatitkaiba nyertünk bepillantást...

„...hogy hány különféle egységtípus van a játékban? Nos, lássuk csak: van több mint egy tucatnyi alaptípus (könnyűgyalogos, nehézlovas, bombázó, hajó, meg ilyenek), azt felszorozzuk a négy alap-nemzetiséggel és a nyolc korszakkal, plusz vannak egységek, amiknek külön van férfi és női variációjuk... én olyan 500 körülire becsülöm a végleges számot. És figyelj, mi munka volt egyetlen egységgel! Először is valamiféle koncepcióra volt szükség, amit általában történelmi filmekből és könyvekből szereztünk, ami alapján a kézi grafikusaink tonnaszám ontották a vázlatrajzokat. Figyelni kellett arra, hogy ezek egységes stílusúak legyenek, könnyen felismerhetők, és legyen valami kohézió az egészben, tehát egy lovag például nézzen ki erőteljesebbnek, robosztusabbnak, mint egy lovas íjász. Néhány helyen a fantáziánkra kellett hagyatkoznunk, olyan egységek esetében, amikről nem maradt fenn semmiféle ábrázolás (pl. a kínai „rakétások"), vagy amik a valóságban nem is léteztek, de a játékegyensúly mégis megkövetelte, hogy mi megalkossuk őket (pl. az azték lovasság).
Néha el is rugaszkodtunk a történelmi hűségtől, ha azzal elértük, hogy a katona még jellegzetesebb, markánsabb kinézetet kapott, így kerültek például azok a csinos kis sisakok az afrikai muskétásokra, amiket a valóságban sosem viseltek. Mivel a játékban a figurák elég kicsik, és egyszerre nagyon sokat kell kitennünk a képernyőre, a megvalósítás technikai keretei elég szűkösek voltak: a gyalogosok 200, a lovasok 350 poligonból állnak, a gépesített egységek 150 és 450 között mozognak. Egy egység textúrázását általában 64x64 vagy 128x128 pixelből hoztuk ki. Egyetlen egység modellezése és feltextúrázása nagyjából 2-4 napot vett igénybe.
És ha ezzel kész voltunk, jött csak a neheze, az animáció! Minden egységnek többféle mozgási, támadási, meghalási és „unatkozó" animációja van. Az animációk mind kézzel készültek, referenciának filmeket (kicsit morbid lesz, amit mondok, de a Rettenthetetlen például a létező legjobb alapanyag, ha ló-meghalást akarsz animálni...), vagy akár saját magunkat használtuk. A kapáló paraszt animjához például lefilmeztük a vezető grafikusunkat, amint egy golfütővel „kapál", és ez alapján dolgoztunk. Rengeteg munkánk fekszik a játékban, de a végeredményre tekintve azt hiszem, megérte a befektetett energiát!"







gyek, logikailag csak izometrikus 2D-s térképeken játszunk, hiszen a progi nem kezeli érdemlegesen a magasságot (magyarul a hegyeket nem lehet megmászni, más kiemelkedő vagy esetleg megsüllyedt terepészlettel pedig nem fogunk találkozni).

A háromszintű zoom sem tűnik elegendőnek, még egy nagyon távoli nézet elkelne (emlékeztetőül: a Tropico 1-2-ben hétszintű zoom volt). A hangok többsége rettenetesen gyenge és lélektelen, a játék zenéje pedig hangulatos, de semmi különleges, gyorsan felejthető. A kezelőfelület viszont példaértékű, ennyire kiforrott, használható interfésszel ritkán lehet találkozni. Ráadásul a sok kurzorérzékeny help remek mankót jelent, a kezdők pedig igen korrekt tutorialokat találhatnak a Rise of Nations-ben. A játék megjelenítése összességében tehát inkább funkcionális, mint szép, ne is számítsunk nagy effektparádéra (és ehhez képest nagyobb gépeken is képes néha akadozni). Eva Herzigova hirdette pár éve lenge öltözetben: „Nem tudok főzni. Na és?” Esetünkben fordított a helyzet, de a „Nem vagyok szép. Na és?” recept elfogadott a stratégiai játékok műfajában (Lásd Combat Mission-ök). Így legalább elfér egy CD-n a progi – csicsa helyett érezhetően a játéktervezői tökélyre törekedtek a fejlesztők.

89... 90... mittomén’ És ezt a tökélyt kis híján sikerült is megvalósítani. Bár igazán eredeti ötleteket nem tud felvonultatni a program, az ezeréves trükkök ötvözését mesterien végezte el Brian Reynolds és a Big Huge Games gárdája. A Civilization-ök és az Age of Empires-ök szerencsés öszvére a Rise of Nations, olyan játék, amelyben a terjeszkedő, önálló városként funkcionáló települések igazi gondolkodásra, taktikázásra ösztönöznek. Egy játék, amely komplex, mégis könnyen használható, viszont sokrétűsége miatt hónapok is eltelnek majd, amíg kiderülnek az igazán nyerő, hardcore stratégiák, és általánosan használható fejlesztés-egység-épület sorrendek. És ha néhány apróság – hadjárat hiánya, nem elegendő változatosság, túl gyors játékmenet, itt-ott a kivitelezés – nem szólt volna közbe (amely apróságok némelyikéért bizonyára az okolható, hogy az őrületes mennyiségű tervezői és tesztelői munka elsőbbséget élvezett), most a műfaj új királyáról beszélhetnénk. Így azonban „csak” egy designeri gyöngyszem remek játékegyensúllyal, játékélménnyel és magas újrajátszhatósági értékkel, amely ugyan megosztja a kritikusokat a játékosokat, de ez a megosztottság nagyjából csak arra terjed ki, hogy vajon megérdemli-e a program a 9-essel kezdődő százalékértéket. A mérvadó Gamespot 93%-ot adott rá, a mérvadó Gamespot olvasói 87-et, a legmérvadóbb PC Guru pedig 89-et – azt hiszem, ennyire közeli számokon senki nem fog komolyan vitatkozni: nézzük úgy, hogy kevés játék büszkélkedhet ilyen jó átlaggal. És hogy a Rise of Nations megérdemli, arról minden stratégia-fannak kötelező meggyőződnie.

Stöki

89%

- grafika 21/25
- zene/hang 10/15
- játékélmény 39/40
- kategórián belül 14/15
- összhatás 5/5

CD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] [javítás] [demo]

PRO: Példás játékegyensúly, kiforrott megoldások, magas replay value

KONTRA: 2D-s játékterep, gyenge hangok, nincs hadjárat

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 500, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 820 MB HDD

ARENA

- Civilization III 85%
- Age of Wonders 88%
- Medieval: Total War 91%

DAY OF DEFEAT

Fejlesztő: DoD Team (Valve) **Kiadó:** Activision **Web:** www.dayofdefeat.com

Vajon a játékfejlesztők titkos összeesküvése, vagy a sors kegyetlen fintora, hogy a három legkedveltebb FPS többjátékos átirataival vált csak igazán ismerté? Nem tudom, de tény, furcsa egybeesés, hogy a Quake 2 után Carmack bátyó, az Unreal után pedig Sweeney apó pont ugyanabba az irányba folytatták tovább tevékenységüket: alapötleteiket felhasználva elkészítették az eredeti sikerjátékaikra hajazó, szinte kizárólag többjátékos módra koncentráló Unreal Tournamentet, illetőleg Quake 3-at. Eladott példányszámot tekintve előbbi nyerte meg a gyilkos párviadalt, valamivel kétmillió feletti eladást produkálva, a Quake azonban hosszútávon valahogy jóval népszerűbb maradt a játékosok körében, mint riválisa, így visszatekintve az eseményekre igazságos döntetlent hirdethetünk ki a két gigász között. Viszont valamennyiüket átverték: egy másik (gyűrű) multiplayer FPS is készült, amely abszurd módon népszerűségét tekintve kenterbe verte a két meglepetten pislogó óriást. Counter-Strike-nak hívták a merénylőt, amely alacsony gépigényével, fantasztikus kommandós hangulatával, no és nem utolsó sorban ingyenességével lepipálta a két egymással viaskodó fő rivált, és internetes felmérések alapján a mai napig jóval többen játsszák, mint az említett duó tagjait, vagy az elmúlt négy (!) évben megjelent bármely más multi FPS-t! Most azonban változás állhat be: megjelent a Counter-Strike folytatásának is tekinthető Day of Defeat!

A kiegészítés ugyanúgy, ahogy a Counter-Strike is, egyszerű hobbifejlesztésnek indult, ám a mod igényességét látva a Valve felkarolta a nagyreményű fiatalokat, és minden lehetséges segítséggel ellátta a szorgos, ingyen dolgozó fejlesztőcsapatot.
A '99 márciusában megjelent első Counter-Stike verziót és annak utódjait bárki teljesen ingyen és bérmentve letölthette az Internetről, de a kényelmeskedők meg is vásárolhatták Half Life-fal együtt, szép nagy díszcsomagolásban. Pontosan ez a helyzet a Day of Defeattel: a napokban kerül a boltok polcaira, mint különálló, kizárólag multiplayer játék, de akik rendelkeznek eredeti HL-fal, azok térítésmentesen letölthetik a világhálóról is.

Nagyapáink grafikus motorja. Hát igen, kezdem egyből a játék, illetőleg kiegészítés legnagyobb „szálkájával", amely akár méretes szálfának is elmenne: grafikus engine. Alapvetően nem tartom magam vizuális élvhajhásznak, meg a hangulat tényleg többet számít minden csillogás-villogásnál – és egyéb közhelyek –, de azért ez az ósdi "Half-Life motor" még nekem is kicsit sok volt. Igaz, a kiadó kreatív marketingesei HL engine-nek szokták nevezni, de ez bizony, ha még emlékszünk, nem más, mint a Quake 2 tupírozott motorja, aminek már az utódja sem mai fiú: a Q3 pontosan öt éves. Ennek megfelelően a még jóval unreales idők előttről származó fater, a Quake 2 motor születési idejét valahol az Özönvíz körüli időkre lehet tenni, de lehet, hogy már az ókori Egyiptomban is ezzel játszottak (Carmack köbükije meg ott van

Egységben az erő.

A küzdelem kimenetele nem kétséges.

EGYEDÜL NEM MEGY! VAGY MÉGIS?!

Hivatalosan a Day of Defeat csak hálózaton vagy Interneten keresztül játszható, azonban hála a mod készítőihez hasonló szorgos munkáskezeknek, máris létezik a játékhoz gépi ellenfél, még hozzá egész jó mesterséges intelligenciával! A folyamatosan tartó fejlesztés jelenleg 1.6-os verziónál jár, és teljesen jól használható már ilyen állapotban is. A Day of Defeathez hasonlóan ez is teljesen ingyenesen letölthető a www.maximbots.com-ról!

Na most lelövöm a láthatatlan embert!

Az angolok Rumcájsztól vásároltak fegyvereket

eltemetve a Kheopsz-piramisban)! Ha jól emlékszem, anno az Anachronoxot is Stöki bácsi az elavult Q2 motor miatt húzta csak le, pedig RPG-nél aztán jóval kevesebbet számít a megjelenítés minősége – és ennek is már két éve. Egy szónak is száz a vége: a DoD Q2 motorhoz képest szép tupírozásokon esett át, de a többi akciójátékhoz képest bűűűn ronda! Egyedüli rész, ami megközelíti a mai minőségi színvonalat, az a katonák és fegyverek modelljei, amik a lehetőségekhez képest tényleg szépen, részletesen ki lettek dolgozva. Ettől eltekintve viszont mindenhol iszonyú alacsony poligonszámmal és részletességgel fogunk találkozni. Minden nagyon színtelennek, fakónak tűnik, és ezúttal csodás fény-árnyék hatásokra se nagyon számítsunk. A dolognak persze van előnye is: a DoD gyakorlatilag akármilyen PC-n tökéletesen fut, legalábbis a környezetemben található legelavultabb gépen is – amit folyamatosan enyhén földhözragadt testvérem birtokol, jelen esetben egy PII-400-128 MB RAM, Riva TNT konfig képében – kifogástalanul ment alacsonyabb felbontásban.

A Counter-Strike példájából viszont én úgy gondolom, hogy a csúnya grafika és alacsony gépigény biztosan nem fogja elriasztani a játékosok többségét – egy semmibe se kerülő próbát (*www.dayofdefeat.com*) pedig mindenkinek megér!

Counter-Strike 2? Bár a kiegészítő sok mindenben hasonlít a CS-re, a Day of Defeat bizony nagyon jelentősen eltér az elődtől. Ugyan ez is „kommandós” típusú multi-FPS – azaz mindenki nagyon könnyen, már egy-két lövéstől meghal –, nagy előnye, hogy jóval akciódúsabb, és könnyebb megtanulni is. Másik jelentős eltérés, hogy ahogy a Wolfenstein és a Battlefield 1942, úgy ez a játék is második világháborús környezetbe van helyezve: pontosabban az 1944-es évben, a nyugati fronton fogunk kolbászolni, ahol is immár nem csak „mocskos náci” és “puhány imperialista” amerikai katonák bőrébe bújhatunk, de a brit hadsereg elit alakulatának tagjait is megszemélyesíthetjük. Az egyes nemzetek katonái pedig természetesen más kinézetet és teljesen eltérő fegyverarzenált jelentenek! Fájó azonban, hogy a más és más rangok nem jelentenek tulajdonságokban való legkisebb eltérést se, és eltérő speciális képességekkel sem rendelkezhetünk, pedig ez már

1944. JÚNIUS 6. - NORMANDIA

A csak D-napként emlegetett esemény, amely minden idők egyik legnehezebb és legbonyolultabb hadműveleteként vonult be a világtörténelembe, a film- és játékkészítők fantáziáját is alaposan megmozgatta. A Day of Defeat mellett számos modban élhettük át a partraszállás borzalmait, és több „nagy” játék is (Medal of Honor, Wolfenstein MP) eme esemény köré épült. A felkapottság nem véletlen, ez volt a hadtörténet legnagyobb, legsűrűbb csapatösszevonásával járó akciója, azóta sem volt, és a ‘44 óta kifejlesztett tömegpusztító fegyvereknek „köszönhetően” valószínűleg soha nem is lesz hasonló méretű és koncentráltságú katonai erőösszevonás. Szóval jöjjön pár érdekesség a D-nappal kapcsolatban.

Az egész akció sikeressége azon múlt, sikerül-e a megfelelő helyet kiválasztani a partraszálláshoz. Hitlernek nem volt elég katonája, hogy egész Északnyugat-Franciaországot megfelelően védje egy ilyen akciótól, így a potenciális veszélyzónákat, mindenekelőtt Calais-t sokkal jobban megerősítette. Ennek közelébe telepíttette a „csodafegyverek”, a V-1 és V-2 kilövőállomásait is, mintegy ösztönzőleg, hogy ott legyen a nagy partraszállás. Végül a szövetségeseknek zseniális megtévesztési akciókkal valóban sikerült elhitetni Hitlerrel és a német tábornokokkal, hogy Pas-de-Calaisban lesz a világháborút eldöntő akció, így Normandia viszonylag védtelen maradt.

A június 6-a hajnalán induló partraszállás során a brit katonák ugyancsak meglepődtek, amikor koreai védőkkel találták magukat szemben a védelmi sáncoknál. Mint utóbb kiderült, úgy kerültek oda, hogy a japán-koreai harcok során fogságba estek, a japánok pedig besorozták őket saját hadseregükbe. Ezután az orosz fronton vetették be őket, ahol megint csak fogságba estek, és ott is besorozták őket Sztálin bácsi kifogyhatatlan Vörös Hadseregébe. Aztán szépen átdobták őket a keleti frontra, ahol a nácikkal vívott csetepaté során sikerült immár rutinból az ellenség karmai közé kerülniük. Innen pedig egyenes út vezetett Normandiába, ahol puskával a kezükben biztosan hihetetlenül nagy lelkesedéssel védték a hazájuktól lehető legtávolabbi sáncokat a közeledő hajókból előözönlő embertömegtől. A Ryan közlegényben, illetve a Medal of Honorban is látható oly jellegzetes csónakokat egyébként egy Higgins nevű úriember tervezte meg, aki az addig használtnál sokkal korszerűbb konstrukcióval állt elő. Eisenhower

tábornok szerint az egész partraszállás stratégiája más lett volna, ha nincsenek ezek a hajók, és az egész világháborút is hatalmas mértékben befolyásolta a Higgins-csónakok létezése.

ÉRDEKESEBB KONZOLPARANCSOK

Néhány konzolparancs, amiket a szervergépen begépelve feldobhatjuk kicsit a játékot, ha sima verziójában ne adj' Isten már unnánk:

sv_maxspeed (0-5000, alap 650) – Futási sebességünket állíthatjuk be vele.
sv_airaccelerate (0-100, alapérték 10) – A játékosok levegőbeli mozgási sebességét határozza meg. Érdemes megnézni 100-on!
sv_stepsize (0-50, alapérték 18) – Katonánk járási, mászási képességét állíthatjuk be vele. Magas értéken Neo-t megszégyenítő mozdulatokat hajthatunk végre!

eléggé alapnak számít más hasonló játékoknál, modoknál. Viszont mindezért busásan kárpótol a nem kevesebb, mint harmincnégy (!) fegyver – még a Hitman 2-ben sem volt ilyen szép arzenál! A modellek ráadásul a lehetőségekhez képest gyönyörűen kidolgozottak, és mindegyik teljesen más taktikát és stílust is igényel, ugyanis kedveskéink tulajdonságai (tűzerő, pontosság, visszarúgás stb.) a legvadabb skálán mozognak! Van itt kérem szépen minden, ami katonának a háború alatt kezébe kerülhetett, a Thomson puskáktól kezdve a mindenfajta gépfegyvereken keresztül a mesterlövészpuskáig. Nagy kár viszont, hogy ezekből ezúttal nem válogathatunk kedvünkre, mert minden egyes katonatípusnak megvan a hozzá dukáló megmásítýhatatlan fegyverzete és tölténymennyisége, így elfelejthetjük a CS-ből megszokott kör eleji vásárlásos hercehurcát.

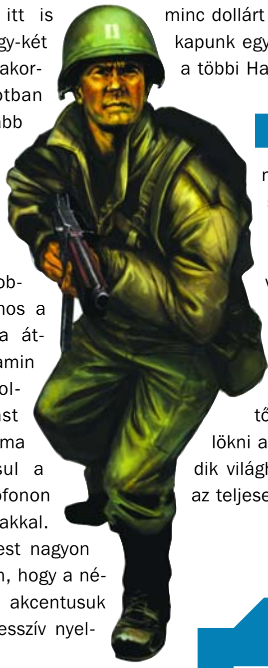
Három nemzet, harmincnégy fegyver, két játékmód! Játékmenetet tekintve ne számítsunk semmi borzasztó nagy újdonságra. A tizenöt térkép közül kilencen egyszerű ellenőrzőpontokat, zászlókat kell elfoglalnunk, illetve megtartanunk, míg a másik hat pályán bizonyos időn keresztül különböző objektumok – épületek, járművek, szuperfegyverek – elpusztítása vagy megvédelmezése lesz a cél. A pályák ennek megfelelően elég egyszerűek, és bár jó néhány elágazással tarkították, fél óra alatt nagyjából megtanulhatók. Kül- és beltéri helyszínek egyaránt megtalálhatók – bombázás sújtotta utcák, erdő, tengerpart –, de mindegyikük valahogy eléggé szűkre szabott, semmi nagyobb területű szoba vagy tér nincs bennük, klausztrofóbiások túl sokat játszva már-már szédülni kezdhetnek. A grafikai megjelenítéstől, mint azt a legelején már taglaltam, ne várjunk sokat, de a tereptárgyak összeszámolása sem tart majd olyan sokáig, mint a

Ezzel az arzenállal nem sok babért aratok.

Half-Life motor 2003-ban. No comment.

százéves háború. Néhol ugyan feldobja a hangulatot egy-egy gyengén kidolgozott tank, de sajnos ezek egyikét sem vezethetjük.

Ami élteti a modot, az a már említett iszonyatos mennyiségű, szépen kidolgozott fegyver. Ezek működése iszonyú realisztikus, visszalöknek, rángatnak, mint az őrült – szóval nagyon sok idő lesz jól elsajátítatni a kezelésüket! Ráadásul elég kiegyensúlyozottan erősnek is tűnnek: például a mesterlövészpuskával ugyan még mindig elég egyetlen pontos lövés a biztos halálhoz, de iszonyú hosszú az újratöltési ideje, és nagyon kicsi a vele belátható terület. A játék egyéb részeiben is már-már naturalisztikusan valósághű: nem rohangálhatunk össze-vissza, mint az őrült, mert pont úgy, ahogy Gore-ban is, kitartásunk itt is véges, mozgásunk hamar lelassul egy-két ugrás vagy sprintelés után. Lőni gyakorlatilag csak mozdulatlan állapotban tudunk, pontosságunkat pedig tovább növelhetjük, ha leguggolunk, sőt, kúszásra is van lehetőségünk – ennél különlegesebb mozgáskultúrára azonban ne számítsunk!



Néhány apróság viszont erősen feldobja a játékélményt. Borzasztó hasznos a jobb felső sarokban látható, pálya áttekintésére szolgáló minitérkép, amin ráadásul kedvünk szerint zoomolhatunk is! Rengeteg utasítást adhatunk ki társainknak egy-egy sima billentyűzetkombinációval, ráadásul a játék alapból támogatja a mikrofonon keresztüli beszélgetést a csapattársakkal. Az apró „beszólások" modhoz képest nagyon hangulatosra sikeredtek, külön öröm, hogy a német katonáknak nemcsak német akcentusuk van, hanem valósághűen saját agresszív nyelvükön szólalnak meg. A fegyverek, gránátok hanghatásairól is csak elismerően tudok szólni: szemünket becsukva tényleg ott érezhetjük magunkat a második világháború közepében.
A grafika mellett komoly negatívumként csak a netes kódot tudom felróni: a DoD jelenleg még valamilyen oknál fogva néha elég gyenge pingeket produkál komoly internetes kapcsolatnál is, a kapcsolat néha megszakad, és egyéb frusztráló apróságokat is képes előhozni magából, amik más modoknál sokkal ritkábban jönnek elő – ez persze a patchek folyamán még változhat. Ezen kívül kicsit bunkóságnak tartom, hogy a dobozos verzió tartalmaz néhány térképet, amit a letölthető változat nem, ráadásul a bolti program menüje sokkal könnyebben kezelhető és gyorsabb is – csak ezért harminc dollárt elkérni akkor is sok, ha a doboz mellé kapunk egy CD kulcsot is, amelynek segítségével a többi Half-Life modot is játszhatjuk!

Ingyé' nem lehet túl rossz! Nem állítom, hogy a Day of Defeat jobb, mint a Battlefield 1942 vagy a Wolfenstein MP. Vetélytársainál azonban sokkal puritánabb, alkalmanként még akciódúsabb is, iszonyú nagy a fegyverválaszték, és tökéletesen fut gyakorlatilag minden gépen. Azt, hogy a Counter-Strike-nál jobb-e, majd csak a nagyon hosszú játéktapasztalat fogja eldönteni: én a kevesebb lehetőség miatt nem hiszem, hogy le tudná lökni a trónról, de hogy minden CS és második világháború kedvelőnek megér egy próbát, az teljesen biztos.

DOD VS BATTLEFIELD!

A Day of Defeat-nek bizony nagyon kemény mezőnyben kell helyt állnia, hisz a második világháborús többjátékos FPS témát nemcsak számtalan mod dolgozta már fel, de olyan teljes értékű játékok is, mint a Wolfenstein Multiplayer vagy a Battlefield 1942.

Day of Defeat

Battlefield 1942

A Gamespy még valamikor március végén végzett egy kisebb közvélemény-kutatást, melyben egymásnak eresztették a két legfőbb riválist. Ahhoz képest, hogy akkor még csak félkész állapotban volt a Day of Defeat, és még csak viszonylag kevesen ismerték, fantasztikus eredmény, hogy a több mint negyvenezer szavazónak több mint egyharmada tartotta jobbnak (!) a DoD-ot!

Greg5

73%

grafika	12/25
zene/hang	13/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PRO: LETÖLTHETŐ HATALMAS FEGYVERVÁLASZTÉK, KÖNNYŰ MEGTANULNI, MINDEN GÉPEN MEGY
KONTRA: BORZASZTÓAN ELAVULT GRAFIKA, TÚL EGYSZERŰ JÁTÉKMENET, SEMMI ÚJDONSÁG VAGY KÜLÖNLEGESSÉG

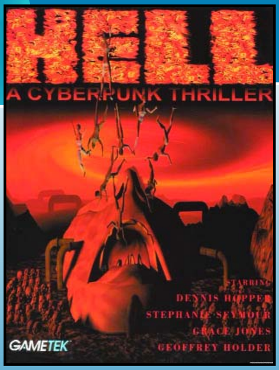
MINIMUM GÉPIGÉNY

P-200, 64MB RAM, 200MB HDD, D3D

ARENA

Quake III Arena	95%
Counter-Strike	90%
Team Fortress	85%

NOSZTALGURU - 1995/1



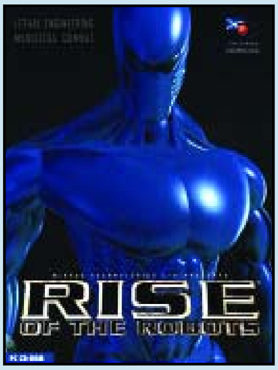
Hell: A Cyberpunk Thriller - GameTek - 1994

Hell… kellemes emlékeim vannak erről a programról. A Bloodnet mellett ennek a kalandjátéknak volt a helyszíne a cyberpunk világ, ami a mai napig a kedvenc képzelt helyszíneim egyike. Emlékszem, már a játék intrója megdöbbentett, és filmszerű felvezetése mindenképpen egyedivé tette az akkori kalandjátékok között. Renderelt grafikája talán ma már nem annyira divatos, de akkoriban mindenképpen high-technek számított. A ráadás az volt, hogy a karakterek hangját ismert színészek kölcsönözték (pl. Dennis Hopper), így a látvány és a hangzás az elképzelhető maximumot nyújtotta. Maga a játék bonyolult cselekményt tárt elénk, a PC GURU az elsők között publikált teljes végigjátszást róla (ha jól emlékszem, 2 vagy 3 számban), de a történet sokféle variálhatósága miatt más és más menetű leírásokat is olvastam róla. Nem volt egyszerű!

Mai szemmel nézve is szívesen nekiállnék még egyszer, ha az időm engedné, főleg azért mert mindenképpen kilógna a mai divatos játékdömpingből egyediségével – ami a történetet és a kidolgozottságot illeti.
Na, most már a pokolba velem!

Mr. T.

Rise of the Robots vs. One Must Fall
Time Warner Interactive / Epic MegaGames, Inc. - 1994

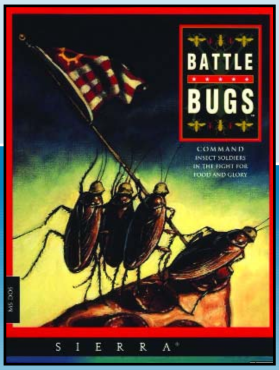


Emelkedés és bukás, már a két játék címe is felesel egymással, és ez a villongás tovább terjed a két, egy időben megjelent játék minden elemére. Azonban a cím csalóka, könnyen megvezeti a gyanútlan játékost. Ez volt az a korszak, amikor a renderelt grafika kezdett felnőni, és minden valamire való játék ezzel próbált kitűnni. Voltak sikeres kísérletek, mint a Megarace, és ugyanakkor voltak hatalmas bukások, mint pl. a Rise of the Robots. A kettő között a különbség mindössze a játszhatóság volt. Hiába írt Brian May zenét, és voltak nagyon látványosak akkori szemmel a robotok, ha ez az álom darabjaira tört, mikor megmozdultak. Az egyetlen nyertes, aki örült a játéknak, az a joystick ipar volt, mert az irányítás olyan rosszra sikeredett, hogy ha nem a karakterek irányításánál tört el a joystick, akkor legkésőbb abban a pillanatban, mikor a játékos dühében a falhoz vágta, miközben fennhangon szidalmazta magát, hogy egy újabb marketingaknára lépett.

Ne is vesztegessünk több szót erre, hiszen ugyanakkor egy zseniális robotos verekedős játék is napvilágot látott One Must Fall címmel. Akkoriban a cégek még csak barátkoztak a 3D megjelenítéssel, hiszen a 3D gyorsító kártya dömping csak jóval később startolt, a One must fall-ban azonban már ekkor fillezett vektoros grafikájú robotokat lehetett rávenni arra, hogy kedvünk szerint csépeljék egymást. A vektoros grafika nem volt olyan csillogó, de a robotok mozgásmodellje messze megelőzte korát, és az irányítás száz százalékosra sikerült. Minden alapvető mozdulatot és kombót könnyedén és nagy magabiztossággal kivitelezhetett a gyakorlott játékos. A tapasztalat onnan jött, hogy a teljesen eltérő jellemzőkkel bíró, időnként javítható, sérüléseket szenvedő, különféle modulokkal tuningolható robotokat több bajnokságba is be lehetett nevezni, nem is beszélve az egymás elleni küzdelemről… Kinek kell ennél több motiváció? Nem hiába lett a One Must Fall kultuszjáték a verekedős programok kategóriájában. Akinek hozzám hasonlóan még ma is elhomályosodik a szeme, ha eszébe jutnak az utolsó olajcseppig tartó küzdelmek, érdemes ellátogatnia a oldalra.

Ez szerencsére nem egy fan site, hanem a One Must Fall: Battlegrounds, azaz a folytatás hivatalos lapja. Azt hiszem, elég annyit mondanom, hogy gyönyörű 3D grafika, online multiplayer küzdelem akár 16-an és csapatokban is, és rengeteg robot és aréna szerepel a feature listán – mi kellhet még egy hozzám hasonló OMF veteránnak? One Must Fall Rise!

Charlie



Battle Bugs - Sierra - 1994

A stratégiai játékok evolúcióját és az értékesebb programokat számba véve bizonyára nem fogunk rábukkanni a Sierra alkotására, azonban egy-két szóban emlékezzünk meg erről a bogaras játékról. Igazából a szokásos sztoriba keveredett a fejlesztőcsapat: jött az ukáz fentről – „tessék stratégiát írni, valami extra környezetben". A kézenfekvő ötlet érkezett is balról, legyenek bogarak a főszereplők. A játék maga és kivitelezése mai szemmel mosolygásra készteti a játékost, azonban akkoriban a PC még csak próbálgatta szárnyait, egy ilyen stuff is felkerülhetett a wincsin lévő játékok közé, egy darabig…

Bear

THE SIMS: SUPERSTAR

Fejlesztő: Maxis **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.thesims.com

Hatodik kiegészítő lemezéhez érkezett a Sims -sorozat, ami szerintem rekord a játéktörténelemben, de az biztos, hogy nem sok társa van, és hogy kiérdemelte a „minden idők egyik legnépszerűbb sorozata" címet. Mindezt tette úgy, hogy gyakorlatilag három éven át egy fia kódot nem írtak hozzá az eredeti (valljuk be: nem túl jól sikerült) motorhoz – és ezzel együtt is minden alkalommal besöpört egy csomó elismerést és díjat. A Maxis kreatív csapata úgy tűnik, igencsak érti a szakmát – ezt a legfrissebb, újfent jól összerakott anyag is bizonyítja.

Csillag születik. Az eddigi részekben már választhattuk a zenészi, színészi pályát és a divatszakmát, ám ezek a többi munkákhoz hasonlóan csak mint pénzkereseti források jelentek meg, azaz Simünk elment dolgozni, és hazajött, néha előléptették, ám ennek folyamata rejtve volt. A Superstar sava-borsát épp az adja, hogy ezúttal a mi kezünkben van a lehetőség, hogy karakterünket a három említett hivatás legfényesebb csillagává emeljük. A két korongon lapuló anyagban ehhez mindent megkapunk: eszközöket, NPC-ket – és a legfontosabbat, Stúdióvárost, amely tárt kapukkal fogad minden sztárjelöltet. Ám előre szólok: a sikerhez nagyon rögös út vezet – érzésem szerint ez az eddigi legösszetettebb és talán legbonyolultabb matéria, amelyhez nem árt némi előképzettség, főleg a kapcsolatok ápolása, a napi időbeosztás és életszervezés terén.

15 perc hírnév. Lássuk röviden, hogy épül fel egy karrier Sims-módra. Először is létrehozunk egy stabil (!) anyagi és családi hátteret, maximumra húzzuk karizmánkat, kreativitásunkat és fizikumunkat, otthagyjuk jelenlegi munkahelyünket, új napilapunkból, a Tabloid-ból ügynököt választunk, majd elutazunk Stúdióvárosba. Innentől kezdve a Munka (Job) ikonra bökve új felirattal találkozunk: Fame, azaz Hírnév, alatta öt üres csillag. Félcsillagonként fogunk előrearaszolni, tehát a világhírnévhez tíz lépcsőfok vezet. Először csak a karaoke-bárban és a nyitott színpadon produkálhatjuk magunkat, majd jöhet a reklámfotók készítése, reklámzenék feléneklése, végül reklámfilmek készítése – ha mindez sikeres, elérhetjük a két csillagot. Mindezekkel alkalmanként mindössze úgy napi egy-kétszáz dollárt kereshetünk, és naponta meg kell jelennünk a városban, épp úgy, mint más munkahelyen, különben kopik a hírünk – kegyetlen menet! Ám a java ezután jön: az újabb lépcsőfokokhoz „Starpower-t" kell gyűjteni, azaz hozzánk hasonló „csillagosokra" kell vadásznunk. Stúdióvárosban kétfajta emberke rohangál: Valaki (Somebody) vagy Akárki (Anybody). Előbbiek a jelenlegi és leendő sztárok, utóbbiak a rajongók. Célunkhoz természetesen Valakikre van szükség, vagyis ha két Starpower megszerzése a cél a továbblépéshez, barátunkká kell tenni vagy egy kétcsillagos, vagy négy „feles" kollégát. Bonyolítja a helyzetet, hogy az ismerkedés menete és végkifejlete függ a hierarchiától – például kétcsillagosként jól jön ki, ha egy négyeskének azt mondjuk, hogy ő a kedvenc sztárunk, ám ugyanez egy egycsillagos szemében gúnyolódásnak hat. Két és fél csillag alatt csak kezet foghatunk a nálunk híresebbekkel, ettől felfelé viszont kötelező a smúzolás. Kis könnyebbség az említett Tabloid, ahol a „Who's Hot" (Ki a menő) rovatban elolvashatjuk az aktuális tizes ranglistát, és ennek megfelelően alakíthatjuk stratégiánkat. Ajánlatos ezt felírni egy papírlapra, és folyamatosan ellenőrizni, hiszen aki ma sztár, holnapra senki lehet – és fordítva –, így lehet, hogy egy régi ismeretséget felmelegítve értékes pontokat szerzünk, az egykori kis statisztából lett díva alaposan megtolhatja a szekerünket. És még csak ezután jön a neheze...

Sztárom a párom. Ha elértünk egy bizonyos hírnevet, már nemcsak a Valakikre kell figyelnünk, hanem az Akárkikre is. Ha nem sikerül

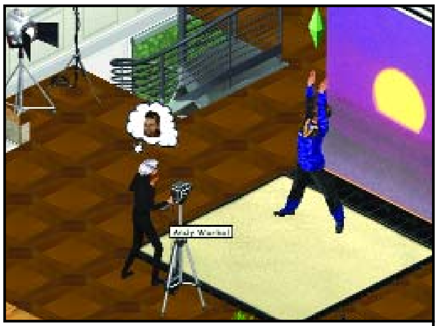
BKV-vel menjek munkába, vagy a limuzinnal?

Gipszben, lámpák közt halni meg...

A MINIJÁTÉK

Két csillagon túl már minden lépcsőfokhoz egy minijátékot kell lejátszanunk. A két és feledikhez például fotósorozatot kell készíttetni – a pódiumra lépéskor választhatunk, hogy energetikusan, csábosan vagy művészien pózolunk. A fotós egymás után háromszor kérdezi ezt meg, ilyenkor mindig rá kell böknünk az egyik gombra. A három felvételkor figyelni kell a jóembert, a feje felett megjelenő gondolatbuborékban láthatjuk Simsünk fizimiskáját, ha nem jött be a dolog, ez pirossal át van húzva. Ha három igent kapunk, siker, ellenkező esetben lehetőségünk van a javításra, maximum kétszer – azaz ez egyfajta Mastermind játék. Később már csak két húzásunk lesz, ami elég aljas, hiszen sikertelenség esetén kopik nehezen szerzett hírnevünk.

Ki lesz a befutó a kifutón?



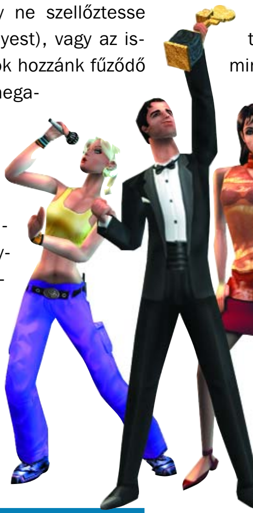
Fényképezte: Andy Warhol

Uhrin Benedek-koncert népes közönség előtt.

begyűjtenünk 126 ismeretségi pontot rajongóinktól (ami akár egy 100-as és egy 26-os, vagy 14 darab kilences kapcsolatból is összeállhat), megjelenik a Megszállott Rajongó, aki folyton a sarkunkban liheg, a limuzinunk elé veti magát, fekete rózsát szór a kertünkbe, feltúrja a kukát, sőt betör házunkba is. Átmenetileg lerázhatjuk őt egy új NPC segítségével: felbérelhetünk ugyanis egy igazi, angol komornyikot, aki fehér glasszékesztyűs kezével pofozza ki birtokunkról a hívatlan látogatót. Alfréd azonban nem olcsó: napi 500 (!) simoleon a bére, cserébe viszont átveszi tőlünk a ház gondozását, ételt készít, kihívja és felbéreli a megfelelő szakembereket.

A siker receptje tehát: tartsd állandóan formában magad, gyűjtsd kollégáid barátságát, ápolj jó kapcsolatokat rajongóiddal, és pörögj ezerrel (film- és videoklip-forgatások, lemezfelvételek, divatbemutatók). Hogy bonyolult? Igen, és még nem is árultam el mindent. Például gonosz kis minijátékokban kell részt vennünk (lásd külön), és a program időnként aljasul előránt egy „szerencsekártyát”, amely vagy extra pénzt hoz, vagy pénzt visz (például le kell fizetni egy bulvárlapot, hogy ne szellőztesse meg a múltunkból előásott szennyest), vagy az ismeretségi körünkbe tartozó sztárok hozzánk fűződő viszonyát változtatja pozitív vagy negatív irányba.

Persze a kemény munka jutalommal is jár, és ez a hírnéven túl a különféle díjakban materializálódik. Elnyerhetjük a három hivatás bronz-, ezüst- vagy aranyszobrocskáját (Acting, Music, Performance Award); ha sok Starpowerünk, azaz magas sztárismeretségünk van, a Shimmy Díjat; és ha különösen jó a kapcsolatunk a rajongókkal, miénk lehet a Sim's Choice is, azaz a közönségdíj is.



A pók hálójában. A Maxis még valamiben kiérdemelte elismerésemet: a nagyon finom, nagyon bújtatott árukapcsolásban. Bár mindig hangsúlyozzák, hogy elegendő az anyag futtatásához az alapjáték, valahogy mindig úgy jön ki, hogy szerencsésebb az a játékos, akinek megvan a többi rész is. Nincs ez másként most sem: mennyivel könnyebb barátságot szőni, ha a Hot Date vagy az Unleashed birtokában meghívhatod házad sokcsillagos vendégét Downtownba, egy vendéglőbe vagy biliárdszalonba! Ha utóbbi telepítve van, kutyád puszta jelenléte megakadályozza az elvetemült rajongót, hogy házadba osonva ellopja díjaidat (ellene még a betörőriasztó is hatástalan!) – és persze beszélgethetsz kutyákról, macskákról, és a kanári előtt hamukálva gyorsabb a karizma-fejlesztés is. No és persze a nagy hajtásból milyen jó kiruccanni Vakációszigetre, lazulni egy picit a plázson! Mondom, ügyesek ezek a fiúk-lányok...

Pomádé. Az audiovizuális élmények taglalásán elég hamar túllendülhetünk, mivel, mint mondottam, semmit nem változtattak az eredetin, így marad a recegés és a már picit molyrágta köntös – bár az új tárgyak jól megrajzoltak és ötletesek, és az új animációk, mint mindig, tele humorral most is nagyon ütnek. Öröm nézni Simsünk produkcióját, a rendezők, stúdiósok, tervezők, no meg a rajongók és közönség reakcióját. Ráadásul olyan figurákba botlunk lépten-nyomon, mint Marilyn Monroe vagy Christina Aguilera (tőlük csak autogramot kérhetünk), sőt a két és félcsillagossá válásomat elősegítő téli ruhás divatfotó-sorozatot maga Andy Warhol készítette! Mindemellett az új zene és hangok is nagyon jók, főleg a különféle stílusú dalok, amiket fel kell énekelnünk a lemezre. Természetesen ezúttal is lebonthatjuk, ha akarjuk, egész Stúdióvárost, és újjáépíthetjük saját ízlésünk szerint. Én már ki is néztem magamnak egy szerencsétlen helyet, kényszerből – lépcsőjén ugyanis rendszeresen egymásba gabalyodnak a karakterek. Hiába, a sokszor szidott ostoba útkeresés és AU (mesterséges unintelligencia) a játék egyik rákfenéje, és ezzel már együtt kell élnünk, mert valószínűleg ez az utolsó kiegészítő, hiszen javában tart a Sims 2 fejlesztése.

Végső állomás. Az új üdvöskéről ugyanazt mondhatom el, mint az eddigi pakkokról: ötletes, az újdonságok mind megérik pénzüket, ám ahogy telik az idő, úgy bosszantják az embert egyre jobban az alaphibák. Épp ez a magyarázata, hogy bár ezt az anyagot jobbnak tartom az előzőnél, mégis kevesebb pontot adok neki. Hiába, még egy rajongóval se lehet büntetlenül packázni... Ami mindenképp megemlítendő, hogy mint már fent írtam, szerintem ez az eddigi legmunkásabb darab – házasság, egy baba megtartása és felnevelése, egy hibátlan parti megszervezése vagy egy háziállat tökéletes felnevelése és az összes díj begyűjtése vele smafu ahhoz a néha reménytelennek, néha képtelennek tűnő feladathoz, amíg egy csupaszfenekű Simből SimNation filmes, zenei vagy divatvilágának legfényesebb csillagát kipolírozzuk. De épp ilyen élvezet is, főleg ha az ember hozzám hasonló megszállottja valamelyik művészeti ágazatnak a három közül. Büszkén jelenthetem, hogy egy bő délután alatt sikerült feltornázni magamat három és fél csillagra, ám most az öt csillag még elérhetetlenebbnek tűnik, mint valaha.

Én mondom, kegyetlen hajsza egy sztárjelölt élete – megyek is vissza a langyos tejjel töltött kádba...

]{redenc

KONTA BARBARA A SZUPERSZTÁR

A hír igaz! Konta Barbara hamarosan a The Sims Superstar választható karaktere lesz. A játék magyarországi forgalmazójának ígérete szerint egy hónapon belül letölthető, illetve a nagyobb bevásárlóközpontokban CD formájában ingyenesen hozzáférhető programcsomagját telepítve a Barátok közt ex-Esztere mindenki számára hozzáférhető lesz! Hurrá!!!

Nehéz a sztárok élete...

88%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

PRO: KIVÁLÓ ZENE, VÁLTOZATOS ANIMÁCIÓK, ÚJ ÖTLETEK, MAGÁVAL RAGADÓ JÁTÉKMENET

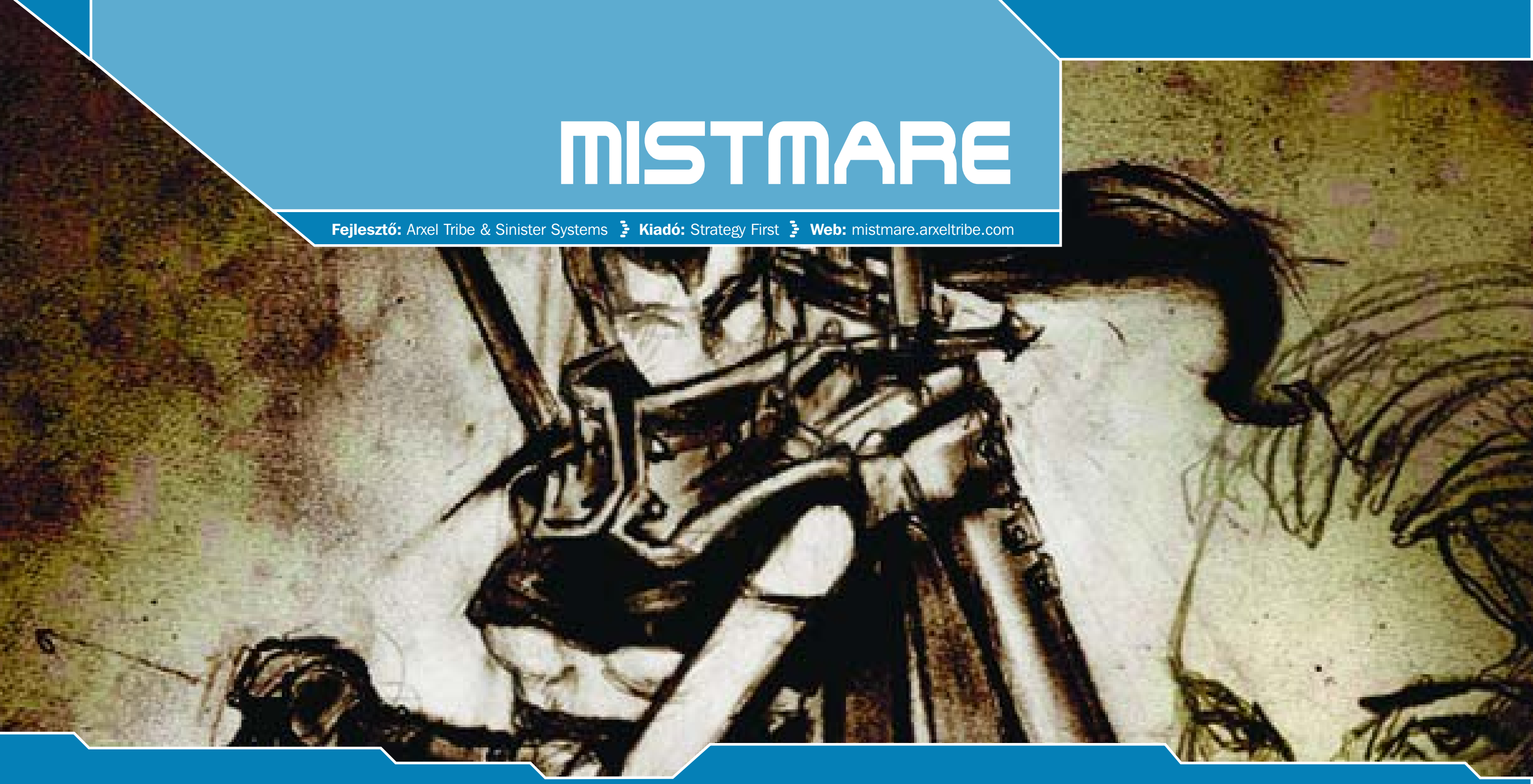
KONTRA: NULLA HIBAJAVÍTÁS, KEZDŐKNEK KICSIT NEHÉZ

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 450, 128 MB RAM, telepített Sims + 1.1 GB

ARENA

The Sims: Hot Date......................84%
The Sims: House Party..................81%
The Sims: Vacation 80%



MISTMARE

Fejlesztő: Arxel Tribe & Sinister Systems **Kiadó:** Strategy First **Web:** mistmare.arxeltribe.com

A korunkban reneszánszukat élő RPG játékok arany helyett a szürke középúton ötvözik a kalandjátékok fehérjét az akcióelemek feketéjével, fűszerezve mindezt saját műfaji kellékeikkel. Egy RPG sem nyújtja az akciójátékok pergősségét, és ugyancsak alulmarad a dialógusok sokszínűségében, a feladatok ötletességében a kalandjátékokhoz képest. Mégis az egyik legnépszerűbb stílus manapság. A játéktársadalomban saját szubkultúrája van a karaktergenerálós, szintlépegetős, varázsolós, NPC-kel diskurálós, felfedezős univerzumoknak. A műfaj már nem igazán ad teret forradalmi újításoknak, inkább a meglévő rutinokat lehet csiszolni, tökéletesíteni. Mégis állandó megújulás, hogy minden egyes játék külön világba, egyedi történetbe viszi a játékost. Ilyen a nemrég megjelent Mistmare is.

Azok a sötét kilencvenes évek. A játék szerint 1996-ot írunk, de valami nem stimmel. Nagyvárosban vagyunk, mégsem hordanak az üzletemberek korhű, féltéglányi mobiltelefonokat, és ha jól megnézzük, nem is látni üzletembereket az utcán. Elmaradnak az autók, a közlekedési lámpák és a gyorséttermek is. A La Bouche énekesnőjét pedig megkövezné a köztudat, ha azt merné énekelni, hogy „Be my lover!". Mintha megrekedt volna az idő a középkorban: hatalmas kővárak, lovagok, vallási bigottság. Hősünk, Isador (18) számára ez az utópisztikus korkép természetes közeg, itt tengeti mindennapjait. Mivel az egyház neveltje, így szinte várható volt, hogy idővel az Inkvizíció szolgálatába lép.

A Mistmare gondoskodik arról, hogy már a tutorial alatt tudomást szerezzünk arról, hogy miért is vagyunk ott, ahol, és akkor, amikor, hiszen miután edzőnktől kitanultuk a harci praktikákat, elméleti vizsgát tehetünk a fiktív történelemből.

Ködösítenek. Mint megtudjuk, több száz évvel ezelőtt az egyház létrehozta a Kapcsolat (Link) nevű szervezetet, ami a mágia erejével megvédeni hivatott az emberiséget minden nyavalyától, gonosz varázslattól, természeti csapástól. Rögtön be is próbálták vetni a „fekete halál" terjedésének idején, olymódon, hogy Európa nagyvárosainak katedrálisai egyszerre harangozni kezdtek, hogy így törjék meg mágikusan a járvány erejét – szinte látom magam előtt a korabeli óriásplakátok szlogenjeit: Harangozzon Pest is, és elmúlik a pestis… És láss csodát: a dolog működött. Ám senki nem fordult a kockázatok és mellékhatások elkerülése végett orvosához vagy gyógyszerészéhez, mégis mindenki meg volt lepve, amikor a kontinens a kórság helyett cserébe kapott egy hatalmas területeket beborító és egyre csak terjedő ködfelhőt a feje fölé. A terjeszkedés egy idő után megállt, de Európa nagy része ködbe borult, és aki egyszer belemegy, az kis eséllyel tér vissza – és ha mégis, akkor inkább azt kívánja, bár sose tette volna, mert a Ködben látott szörnyek és rémségek őrületes víziója egy életen át üldözni fogja. Isador még csecsemő volt, amikor kiszabadították a Köd fogságából, de árva maradt, a szülei odavesztek. Ezért is érzi az átok megfejtésének és a Köd megszüntetésének kényszerét. Emellett ő olyan kiválasztottféle, egyfajta feudális Neo, de mivel itt még nem találták fel a piros és a kék tablettát, az Egyház kérdés nélkül állítja szolgálatába, hiszen ahogy mentorunk fogalmazott: nem azért vagyunk itt, hogy gondolkodjunk, hanem hogy végrehajtsuk a parancsot. Persze az egészséges öntudat nem tartható könnyen kordában, így kalandozásaink előrehaladtával egyre inkább saját utunkat járjuk majd, és teszünk olyat is, amit az Inkvizíció nem helyeselne.

Mistmare in the Elm Street. Küldetésünk főcselekménye: felkutatni egy gonosznak kikiáltott embert – az egyház szerint ő a hunyó az egész Köd ügyben. Keresése során a játék elkalauzol minket Európa valamennyi ködmentes területére. Eljutunk többek között Párizsba, Avignonba, Rómába, és tárt karokkal vár ránk 1996 olyan alternatív Vatikánja, ami még csak nem is hallott II. János Pálról. A terepszemlék közben tárhatjuk fel a történet részleteit, és hajthatjuk végre a misszió-

Hát már sehol sincs nyugtunk Pongótól?!

Úgy látszik itt is elfogyott az összes PC GURU

A 60%-os értékelésért jöttem imádkozni.

Ezért a jelenetért érdemes volt játszani

Kevés poligon, csúnya textúrák...

...de a frizurám még mindig tökéletes!

kat. Ezeknek egy része szolgálja a történet fővonalát közvetlenül, a többi csak mellékküldetés, amik megadják az ízét a játéknak. Irthatunk pl. patkányt, vagy piti kis tolvajt fülelhetünk le, de van, hogy átállunk a túloldalra, és nekünk kell termékenységi csodatollat lopni (sajnos annyi szabadságot nem kapunk, hogy a magunk módján segítsük teherbe esni megbízónk feleségét). Sok változatos feladat kerül a naplóba, amik idővel halmozódnak, egymásba fonódnak. Kellemes emlékeket hozott bennem felszínre ez a rendszer, hiszen keresztelő szent játékomat, az Outcastet jutatta eszembe. Itt is elkülönülő nagy, felfedezésre váró területeket járhatunk be, ismerkedünk meg különböző NPC-kkel, és a főszálat felgöngyölítve juthatunk tovább a következő helyszínre. Olyan ígéretesnek tűnik, mégis annyi apró dolog roncsolja az élvezetességet.

Az egyik az, ahogy a játék a nonlineárisságot kezeli: elvileg nem szükségszerű, hogy meghatározott sorrendben érjenek minket az események, a történet mégis feltételez egy sablonos gondolatmentet, és ennek megfelelően rakódik össze. Pl. a kocsmában egy részeg fazon a maffiaszállásra való belépés jelszavát kiabálja, mégsem tudunk mit kezdeni vele, amíg nem adják fel a leckét. De amikor végre szükséges lenne a kód, a belső hang úgy adja elő a rejtvényt, mintha még sosem hallottunk volna ilyesmiről, és újból meg kell szerezni az információt, hogy élni tudjunk vele.

Ennél erőszakosabban szól bele a játékmenetbe az ún. Time Locking, ami a mellékküldetéseket zárolja a főküldetés idejére. Erre egy példa: vannak olyan főmissziók, amiket csak éjszaka hajthatunk végre, és ha beköszönt az éj, nem számít, hogy épp hol tartottunk egy másik feladatban, az inaktívvá válik. Ilyenkor nem mehetünk be semmilyen épületbe, ahova nem szükséges a cél érdekében. Ami még idegesítőbb, hogy a talált kincsesládákat nem nyithatjuk ki, ha nincs benne olyan tárgy, ami a feladatot szolgálja.

Ugyancsak zavaró, hogy klasszikus RPG-hez méltóan a beszélgetéseket chatablakokból olvashatjuk, ritka a hangos szöveg. Szerintem a mai világban, ahol Golden Globe-díjas színészeket használnak játék szinkronizálásához, nem szabadna ezt megengedni. Annyival élvezetesebb lenne, több lehetőség lenne a karakterrajzban, ha a párbeszédek hangosak és filmszerűek lennének. Azért persze érdemes odafigyelni néha a legördülő szövegekre, már csak azért is, mert néhány frázis gondolatébresztés szintjén túlmutat a játék keretein.

Másik gyenge pontnak a harcrendszert tartom. Fegyvereinket nem vehetjük elő akárhol, csak harc esetén. Ezzel nemcsak arról maradunk le, hogy kőbaltával riogassuk a népet, hanem a tereptárgyakat is kénytelenek vagyunk egyben hagyni. Egy pofon a környezeti interaktivitásnak, na de nem hiába: ilyen egy fegyelmezett inkvizítor! Ám amikor tettlegességre kerül a sor, akkor is olyan lassan csapdosunk csak a levegőben, hogy jobb körökben ezt már Bullet-time-nak hívnák. Persze a kézifegyvereken kívül akad varázslat is dögivel, amik nagy része az alkímia bűvköréből kerül ki.

Hadd szóljak néhány jó szót is a Mistmare-ről: nagyon jó a mentési rendszere, minden épületbe való be- és kilépéskor ment, illetve akkor, ha a történet fontosabb fordulóponthoz érkezik. Ha csata közben vérzünk el, több lehetőségünk is van a feltámadásra: vagy az utolsó mentés töltődőik vissza, vagy csak a csetepatét kezdjük elölről. Szintén jó megoldás, hogy a játék három perspektívát kínál választásra. Irányíthatjuk belső vagy külső nézetből billentyűzetről és egérről, vagy pedig a klasszikus Diablo-stílusban csak egérrel.

Audiovizuális bukta. Úgy érzem, hogy kivitelezés terén van a legtöbb szégyenkeznivalója a Mistmare-nek. Bár a felszínen megfelel a látszatigényeknek, hisz a városokban emberek járkálnak, a napszakok váltják egymást a különböző árnyakba és színekbe öltöztetve az ismert utcákat, mégis valami hiányzik. Élettelen és mesterkélt. A gyalogosok karót nyelt robotok, akik faltól falig mászkálnak, épp csak a felhúzó kulcs hiányzik a hátukból. Szívfájdalom nélkül sétálnak át egymáson, néha pedig eltűnnek a falban. Ráadásul iszonyú kevesen vannak az utcákon. Ennyien nem is csoda, hogy nem egy nap alatt építették fel a Rómát.

A látható hiányosságok azonban bocsánatos bűnök a szinte teljes némasághoz képest. A hangok és azok hiánya jelentik leggyengébb pontokat. Már az installnál elkezdődött: mintha meghaltam volna, templomtoronyként születtem volna újjá, és azóta folyamatosan egy harang szólna a fejemben. Ez a monotonitás továbbra is megmaradt, de inkább a csöndben mutatkozott meg, egyáltalán nincsenek környezeti hanghatások. Egyedül cipőnk kopogása töri meg a csendet, ami egész természetesnek mondható, feltéve, ha WC pumpa van a talpunkon.

Mistake? Igazán sajnálom, hogy nem sikerültek jobban a neoközépkori skinhead gyerek kalandjai, pedig annyi minden adott volt. Talán ha nem hódolt volna be annyira a műfaji korlátoknak, egy élvezetesebb, pergőbb, és egészében élőbb játék lehetett volna belőle, de így gyakran fogott el a gondolat, hogy ha tudom, mi vár rám, önként vonulok be a Ködbe.

Ulukai

60%

grafika	17/25
zene/hang	5/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: Nagy felfedezhető területek, érdekes történet, sok élvezetes mellékküldetés
KONTRA: Gagyi harcrendszer, Time Locking, szinte teljes hangfosztottság

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 450, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ARENA

Morrowind	88%
Might and Magic IX	55%
Neverwinter Nights	90%

Most meglátjuk, mit tud az öreg Gandalf botja!

Ebben a menetben nem állunk nyerésre.

WORLD WAR II
FRONTLINE COMMAND

Fejlesztő: Bitmap Brothers **Kiadó:** Strategy First **Web:** www.frontlinecommand.com

Elnézést, ha nem tudok egyedi és színes cikket írni erről a játékról. Manapság nem telik el hónap második világháborús stratégia nélkül, és ahogyan azt mondani szokták: ez is ugyanaz, csak pepitában. Minthogy pedig Sasa beskatulyázott engem a műfajba, ki is próbálhattam mindegyiket – ti meg kedvetekre eldönthetitek, vajon az unalom vagy a szakértő beszéle belőlem.

Tény, hogy lassan már panzerekkel fekszem, és páncélököllel a kezemben ébredek... és nem szívesen nevezek egy ilyen játékot RTS-nek. Ugyanis ezek – és most mindegy, hogy körökre osztott vagy valósidejű játékmenetre épülnek-e – sokkal inkább hasonlítanak már egymásra, mint más RTS-ekre. Nincs mit csodálkozni, végtére is ugyanarról a jól körülhatárolható korszakról szólnak, ugyanazok a szereplők, ugyanaz a konfliktus.

Bocsátassék meg nekem, de nem tudok ma már úgy beszélni az egyik játékról, hogy közben ne utalnék folyton a másikra. Az alábbiak nem csak a Frontline Commandról, hanem félig-meddig az egész műfajról szólnak.

Dobpergés: az új versenyző neve WWII – Frontline Command. A kiadó ismét a Strategy First – akik, valljuk be, az utóbbi időben nem kényeztettek el bennünket túl jó játékokkal, viszont ezt hetente teszik. Uhh... inkább ne menjünk bele, csak felrémlett néhány nagy csalódásom: ORB, G.I. Combat stb. Hagyjuk!

A fejlesztő érdekesebb: ők az észak-londoni Bitmap Brothers. Ez így még nem mond sokat (Z: Steel Soldiers, Speedball), de ha leírom, hogy ők voltak az eredeti Rockstar csapat, akkor, remélem, felszökkent a tetszésindex.

Lomha evolúció. Vissza a WWII témához. Sudden Strike, Combat Mission, Blitzkrieg – ebbe a háromszögbe igyekszik betörni a Frontline Command (továbbiakban FC). Kár, hogy nem tehetem meg, pedig ravaszul gazdaságos megoldás volna, ha csak bekopipésztelném ide azt, amit azokról a játékokról írtam korábban. Szinte már-már olyanok, mintha egymás második, harmadik részei volnának. Erőforrásgyűjtés nincs, csak harctéri stratégia, az is inkább testközelből, taktikai léptékben tálalva. De ne legyünk rosszmájúak. Inkább ne mondjuk azt, hogy a fejlesztők egymás ötleteit másolják. Fogalmazzunk úgy, hogy zajlik valamiféle lomha evolúció a második világháborús stratégiák műfajában. Az FC is olyan, mintha a Combat Mission és a Blitzkrieg nászának törvénytelen gyermeke volna: kevés ebből, kicsi abból... meg aztán örökölt néhány gént a Strategy First előző WWII produkciójából, a G.I. Combatból is.

Az eredmény végül is nem rossz. Bár a külföldi online-sajtó egekbe dicséri, én óvatosabban fogalmaznék: megüti a mércét. Talán a külföldi kollegák nem játszottak a konkurenciával?

Hiszen nem történt itt más, mint hogy kaptunk egy valósidejű Combat Missiont, a Blitzkrieghez képest realisztikus léptékkel és szimulációval, de sokkal nehézkesebb irányítással. A kérdés csak az, vajon erre volt-e szükségünk?

Divatos extrák. Ha egy autógyár kitalálja az üdítőhűtőt, tuti, hogy hamarosan a konkurens modellekbe is beépítik. A WWII stratégiák esetében is megvan a kötelező extrák listája. Az időszerű divatszavak így hangzanak: elfoglalható felszerelés, ellátás és logisztika, formációk, realisztikus páncél és sérülés modell, be lehet menni az épületekbe és felszállni a teherautókra, valósághű

Szélmalomharc Frontline Command-módra

Az épületek mellett a vonatot is elfoglalhatjuk.

Az előzékeny ellenség előre megásta a sírját.

A Z: Steel Soldiers grafikus motorja ma már nem igazán versenyképes.

A Panzers mellett ez látvány nem rúg labdába.

észlelés a látás és a hallás útján. Így aki ma WWII stratégiát vásárol, biztos lehet benne, hogy kiforrott, többszörösen újrafeldolgozott ötleteket kap – itt mellényúlni már nem nagyon lehet.

Taktikai lépték. Kezdjük mindjárt a legfontosabbal. Ezekben a játékokban a hangsúly lassanként átkerül a stratégiai léptékről a taktikaira. Hol van már a PG2, ahol egyetlen tank egy egész páncéloshadosztályt képviselt! A lépték csökkenésével pedig megjelentek az egységeknek adható taktikai parancsok: fuss, kússz, használj gránátot, stb. Az FC ezeket mind felsorakoztatja, és igyekszik kézzelfogható és realisztikus előnyökkel/hátrányokkal kibalanszírozni a játékegyensúlyt.

Számtalan taktikai elem került be a játékba – erre nem szándékozom túl sok helyet pazarolni, mert a műfaj kedvelői előtt az unalomig ismertek már. Különbségek legfeljebb a megvalósítás részleteiben jelentkeznek.

Amennyiben létezik a műfaj már említett evolúciója, akkor az FC leginkább a 3D játéktér kezelésében tett hozzá a közkincshez. A taktikai elemek közül kiemelkedik a tökéletesen valóságos 3D-s takarás, vagyis az, hogy az egységek mikor mit látnak, és mit nem. Ez olyan részletesen és valóságosan van megvalósítva, ami egy Commandos jellegű játékhoz is bőven elegendő lenne, sőt, még azt is meghaladja. Habár a Combat Missionben ugyanez már megvalósult, az FC mégis csak valósidejű játék, ahol sokkal nagyobb szó, hogy a 3D tér kulcsszerephez jut – hiszen ez sok számolással jár. A domborzat és a terepelemek annyira valóságosan takarják el egymástól az egységeket, hogy a gyalogság, ha egy sövény mögött hasal, nem lát ki onnan. Ha viszont felegyenesedik, rögtön kirobbanhat a tűzharc a túloldalon hasonlóképp lapuló ellenséggel. Tény, hogy ilyen realisztikus látóvonal (line of sight) egyetlen RTS-ben sem volt még.

Parancsok. Az egységek mozgatását is a műfaj megszokott elemei teszik változatosabbá. A gyalogság kúszhat és futhat, felszállhat a járművekre. A védekező és a rajtaütés módban beállítható, melyik irányból várják a támadást. A kúszó gyalogosokat kevésbé veszi észre az ellenség, de ők is rosszabbul észlelnek. A páncélozott járművek védettek, viszont rosszul észlelnek – viszont a tankok akár tüzérségi szerepre is használhatók: más unitok észlelésére támaszkodva tüzet nyithatnak az általuk nem látott célpontokra.

Az egységek kétféle fegyverzettel, vagyis funkcióval rendelkeznek, a játékos utasításba adhatja, melyiket használják. A gyalogosok például gránátokat is bevethetnek, az utászok robbantásokat végezhetnek, a parancsnokok a távcsövükkel messzire ellátnak, de csak a megadott irányban. Ugye, milyen ismerős ötletek!

Gra-fikázás. Több értékelést is olvastam a neten, ahol dicsérték a játék grafikáját. Kérdem én: ezek játszottak is, vagy csak bezabálták a marketing shotokat? Mert azokon a látvány tényleg oké, na de játék közben! Persze a Combat Missionnél valóban szebb – ahogy a Náncsi néni is szebb

A FANTÁZIA HIÁNYA

Most, hogy ömlesztve kapjuk a stratégiákat, és azon belül a második világháborús stratégiákat is, óhatatlanul felmerül a plágium kérdése. A játékfejlesztést uralja a „járt utat a járatlanért el ne hagyj” marketingszemlélet. Az eredetiséget csak nagyon kevesen engedik vagy engedhetik meg maguknak. A WWII stratégiák olyannyira hasonlítanak egymásra, hogy jóformán egymás folytatásainak tűnnek – a sorozatok amúgy is divatba jöttek.

Arra szándékozom kilyukadni, hogy az ötletek ismétlődnek – ami nekünk, játékosoknak talán nem is olyan rossz, hiszen ami jó, az jó, minek másikat kitalálni. (Na jó, ezzel személy szerint nem értek egyet, de most fogadjuk el!) Amit viszont joggal elvárhatnánk ezektől az eredetiségükkel nem taroló játékoktól, hogy legalább grafika terén felzárkóztassák a stratégiai műfajt a többi játék mellé. Ebben talán történik is kisebb-nagyobb előrelépés.

De! És most jön a lényeg. Amit egy wargame-től a leginkább elvárnék, és amit a műfaj evolúciójában a legfontosabb fejlődési iránynak tartanék, az a mesterséges intelligencia. Végtére is, figyeljünk csak: STRATÉGIAI játék! Egyre okosabb és okosabb AI-kat várnék, ehelyett pedig mintha csak visszafejlődés történne. Kérdem én: mennyivel játszik okosabban korunk stratégiai játéka a Panzer Generals-nál vagy az Eastern Frontnál? Sajnos semmivel. Sőt!

Lokomotív GT-koncert tüzes hangulatban

A hónap legrosszabb szóvicce: Bard's Tél

Sziget Fesztivál 1942: színpadon a Tankcsapda!

A híd túl messze van. Már megint.

a Teri néninél, de azért egyik sem egy Sophie Marceau, igaz?

Tény, hogy a látvány 3D-s. És ha attól eltekintünk, hogy ronda, akkor hangulatos is. Hiszen vannak utcák, házak, fák, ezek talán még részletgazdagnak is nevezhetők. Látványosak az effektek, itt-ott fényforrások tűnnek fel, füstölnek a kiégett tankok, összedőlnek az épületek. A kamera szokatlanul nagy látószögben szabadon forgatható és zoomolható. Csakhogy a terep lapos és unalmas. A látótér jelentős részét pedig mégiscsak a talaj és annak ügyetlenül megszerkesztett textúrái töltik ki. Erről a látványról ordít a 3D megjelenítés minden hátránya.

Persze mi, elfelejtett stratégiai játékosok örüljünk minden kis grafikai flikk-flakknak. Ne kényeskedjünk! Csak hát túl vagyunk egy C&C Generals-on! Túl vagyunk egy SWINE-on, egy Haegemónián, mostanában látunk már képeket a készülő Codename: Panzersről is – és akkor még nem is léptük át egy aprócska ország határait.

Szóval senki nem mondja nekem erre, hogy szép! Legyünk tényszerűek, a grafika elfogadható – stratégiai játékban elmegy (legyintés). Oh, csak azokat a sövényeket tudnám feledni – aki látta a játékot, már tudja, miről beszélek!

Irányítás. Valósidejű stratégiában, főleg, ha nem megengedett az idő megállítása, akkor neuralgikus ponttá válik az irányítás. Amikor egyszerre történik minden, az embernek aligha jut ideje többre a szokványos mozgás és támadás alapcselekvésnél. Ha mégis, az csak egyszerű és könnyen kezelhető vezérlés mellett képzelhető el.

Tény, hogy a tesztverzió mellé nem kaptam meg a gépkönyvet, és önerőből sem tudtam megfejteni, milyen hotkey-ek vannak – ha vannak egyáltalán. Így maradt az egér és a jó öreg a mutass-rá-és-klikkelj. Ennyi eszközzel pedig csak erősen retardált parancsnoknak érezhettem magam, aki soha nem képes időben cselekedni.

A játék szakít az RTS-ek szokványos panel-a-bal-alsó-sarokban hagyományával, és helyette bevezeti az ún. parancsnoki gyűrűt. Az egységre jobb egérgombbal klikkelve jön fel, és tartalmazza a leglényegesebb taktikai parancsokat – alapjaiban a Neverwinter Nights irányítására emlékeztet. Nem lenne rossz, de sajnos maradtak fontos parancsok, melyek továbbra is csak a képernyő távoli peremvidékén érhetők el, ott, ahol a heves egérmozgás képernyőgörgetést is eredményez, így rendszeres félreklikkelésekkel jár, azzal, hogy a unitok ostobaságokat kezdenek el csinálni, a remegő kezű ember pedig a legkeményebb harci stresszben pillanatok alatt elveszti a fonalat, majd falhoz vagdossa az egerét.

Nos, habár a játék irányítása eredeti és jó ötleteket is tartalmaz, a megvalósítás elég rosszul sikerült. Minthogy kritikusként szeretem a hibákat és hiányosságokat kiemelni, úgy tűnhet, már eddig is alaposan lehúztam a játékot, pedig nem, tulajdonképpen egyik problémám sem volt vele engesztelhetetlenül nagy. Kivéve az irányítást, amitől felrémlett bennem a G.I. Combat rossz emléke.

Összességében. Véleményemet úgy összegezném, hogy megkaptuk a Combat Mission valósidejű verzióját. Realisztikus, részletes, léptékében és a unit-designban hiteles, mégis játszható és szórakoztató. Igaz, hogy nem lett az eredetiség mintapéldája, de sebaj, hiszen én is – tuti, hogy nem vagyok egyedül – nagyon vártam már egy ilyen játékra. Az ám, itt a bökkenő: vajon sikerült-e valóban azzá válnia, amire vártunk?

Most, hogy a játékot kipróbálhattam, határozottan kijelenthetem: NEM. Számomra nem. Ez a részletesség valós időben már nem játszható ki. A harc (taktika?) óhatatlanul a szokvány RTS-ek „megyek, azt' ölök" sémájává silányul, mivel pillanatok alatt áttekinthetetlenné és irányíthatatlanná válik. Nagyon hiányzik a megállíthatóság! Az AI sem veszi fel a versenyt a körökre osztott játékmenetű CM megfontolt(abb) mesterséges hadvezérével.

A Frontline Command jó játék, de szürke, egyéniség nélküli. Nekem nem tudta bebizonyítani, hogy ő lenne a legjobb választás a manapság dömpingszerűen megjelenő második világháborús stratégiai játék kínálatból. Ha a legegyszerűbb és mégis leghitelesebb összehasonlítási alapot választom: én mind a Combat Missiont, mind a Blitzkrieget jobban élveztem.

-nyúl-

75%

grafika	20/25
zene/hang	11/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	12/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PRO: VALÓSÁGHŰ KÖRNYEZET ÉS JÁTÉKSZABÁLYOK, PÁRATLANUL REALISZTIKUS „LINE OF SIGHT" A 3D TEREPEN, NAGY LÁTÓTÉR ÉS SZABADON DÖNTHETŐ, FORGATHATÓ KAMERA

KONTRA: ROSSZUL SIKERÜLT IRÁNYÍTÁS, AZ EREDETISÉG HIÁNYA, VÁLTOZATOS JÁTÉKMÓDOK HIÁNYA

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII-600, 192 MB, 2.5 GB HDD, D3D

ARENA

Blitzkrieg	88%
Z Steel Soldiers	89%
Combat Mission	92%

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Fejlesztő: Konami **Kiadó:** Konami **Web:** iss3.konamiusa.com

Talán még akad ember az országban, aki a „foci” szó hallatán nem a fejéhez, és nem is a szöges boxerhez kap – elsősorban ők örülhetnek a hírnek, hogy a FIFA-sorozat évek óta tartó dominanciáját újabb fociprogram kívánja megtörni. A trónkövetelő régi motoros a szakmában: az első rész még Super Nintendóra jelent meg, a második pedig szinte minden géptípuson megszorongatta az EA Sports üdvöskéjét, csak hozzánk, PC-sekhez nem jutott el. Szerencsére azóta a Konami nyitott a számítógépek irányába, így a harmadik epizódot már nem kell nélkülöznünk. Na de jó ez nekünk?

Bár alapvetően lelkesen és bizakodva fogtam a játék teszteléséhez, öt perc ismerkedés után erőteljes „nem” körvonalazódott bennem a fenti kérdésre. Kezdődik azzal, hogy az egér, mint beviteli eszköz nem szerepel a konverziót készítők palettáján. „Igénytelen konzol-átirat!” – szakadt ki belőlem, miután rájöttem, hogy gamepad választása esetén nem tudom előhívni a meccsek alatt a menüt, a billentyűzet alapkiosztását pedig képtelenség normálisan átkonfigurálni. Ami pedig a legszörnyűbb: a felbontás fix 640x480! Mindezek ellenére erőt vettem magamon, és belekezdtem első meccsembe. Az eredmény: azóta sem tudom abbahagyni a játékot!

Ami először a szemünkbe ötlik. Az ISS3 grafikája felemásra sikeredett: tetszetős és meglehetősen ronda megoldások váltják egymást. A játékosok szépen megrajzoltak, a legnagyobb sztárok többsége kiválóan felismerhető, ám kisebb csapattal (pl. magyar válogatott) játszva ránk tör a Klónok támadása-érzés. A mozgások szinte tökéletesek, élethűek és változatosak, leszámítva egy kis csúszkálást – időnként hibás a játékos haladásának pályához szinkronizálása, így egyfajta jégen járás effekt lép fel, de ez nem túl zavaró. Annál idegesítőbb egyes grafikai elemek igénytelensége: ilyen az egyébként tetszetős égre feldobott napocska, amelynél egy óvodás szebbet rajzol, ráadásul oly csúf lens flare-eket szór magából, hogy az már fáj. Említhetném még az egyszerű fű-textúrát, vagy az elnagyolt szögletzászlót és a nem gyakori, de azért észrevehető grafikai bugokat. Összességében ha nem is forradalmi, de legalább emészthető a külcsín.

A játék: élmény. Az ISS3 két legfőbb erőssége a játszhatóság és a hangulat. Az irányítás nem a legegyszerűbb, nyolc gombot kell használnunk. Érdemes levenni a játék sebességét, és úgy begyakorolni a kezelést. Nem kell hozzá sok idő, és olyan dolgokat művelhetünk a pályán, amiről a FIFA-ban nem is álmodhatunk! Van mezhúzás, sarkazás, ollózás, ritmusváltás, biciklicsel, csukafejes és minden, mi szem-szájnak ingere - és még csak nem is ördöngösség a trükköket előcsalogatni! Ráadásként itt van a close-up mód: ha egy játékosunkkal az ellenfél tizenhatosának sarkához közelítünk, megjelenik a feje fölött egy kis ikon. Ekkor a Q gomb lenyomásával rendkívül látványosan a támadó háta mögé száll a kamera, lehetőséget adva az egy-egy elleni párharc levezénylésére. Nagyon ötletes, és mindamellett jól használható trükk. Ki kell még emelnem játékostársaink mesterséges intelligenciáját: jól helyezkednek, és minden külön utasítás nélkül beindulnak az üres területekre. Nem tetszett viszont, hogy védekezésben a gép automatikusan váltogatja az aktív játékost.

Elmarad a FIFA-verés? A programban több, mint 90 válogatott található, néhány kivételtől eltekintve valódi játékosnevekkel. A meccsek előtti ceremónia, a nemzeti himnuszok taktusai, a pénzfeldobás, a negyedik játékvezető aktív közreműködése, az edző kirohanásai kiváló hangulatot teremtenek. A kommentátorok (Jon Champion, és a FIFA-ból átigazolt Mark Lawrenson) sok nevet ismernek (még a legtöbb magyart is, keresztnévvel!), arról igazán nem tehetnek, hogy a a közvetítés tele van hibával és félmegoldásokkal. Ez a program egészére jellemző, így hiába a jó elgondolások és ötletes újítások, az ISS3 nem pályázhat a FIFA babérjaira.

Davids és Góliáts

A bíró Beckham-ényített egy sárgával.

Immortal

76%

grafika 18/25
zene/hang 10/15
játékélmény 34/40
kategórián belül 11/15
összhatás 3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: KIVÁLÓ JÁTSZHATÓSÁG, REMEK HANGULAT
KONTRA: CSAK 640*480-BAN INDUL EL, KONZOLOS IRÁNYÍTÁS, GYENGE GRAFIKAI KIVITELEZÉS

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII-600, 192 MB, 2,5 GB HDD, D3D

ARENA
FIFA 2003..................................94%
FIFA 2002..................................82%
Sven Göran Eriksson's World Challenge ..48%

GHOST MASTER

Fejlesztő: Sick Puppies **Kiadó:** Empire Interactive **Web:** www.ghostmaster.com

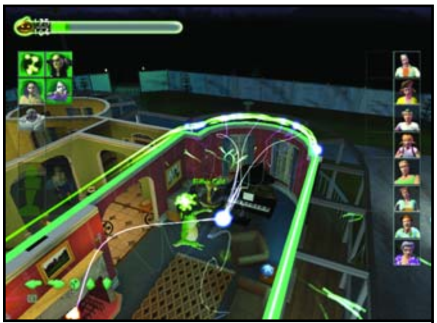
Boszorkányok márpedig vannak! Szellemek, kísértetek is, és az összes többi kreatúra, amikkel kapcsolatban azzal altattuk magunkat, hogy csak a fantázia szüleményei! A veterán játékfejlesztő Gregg Barnett és csapata három évnyi fejlesztés után végre bevezet minket a szellemvilágba, ami nem is olyan rémes, mint gondoltuk volna. Legalábbis nem mi, játékosok fogunk megijedni – éppen ellenkezőleg, mi hozhatjuk a frászt felebarátainkra.

Más világ. Szellemmesteri ténykedésünk helyszíne egy fiktív dél-angliai kisváros, Gravenville. Feladatunk egyszerű: szabadon választott módszerekkel el kell intéznünk, hogy minden honpolgárnak tele legyen a gatyája, és otthagyja szeretett otthonát. Minden küldetésre összeállíthatjuk „szellem-válogatottunkat”, akiket magunkkal viszünk riogatni (a program kezdők számára felajánl egy ideálisnak vélt csapatot). A csatasorba állítható rémek skálája derekasan széles: 47-féle kísértet közül válogathatunk. Van itt minden, amit az emberi elme valaha belefantáziált a függöny rebbenéseibe és az éjszaka zörejeibe (vagy a Mátrix hibáiba...): a hagyományos, lepedőbe bújt lánczörgető szellemtől a fej nélküli lovason át a sikoltozó banshee-ig és a Marvel-képregények világát idéző homokemberig. A rémisztgetés folyamata egyszerű: az emberek félelme plazmát termel számunkra (valahogy úgy, ahogy a Szörny Rt.-ben), amit szellemeink paranormális képességeinek üzemanyagaként hasznosíthatunk. Minden kísértet vagy fél tucat „varázslatot” ismer (a klasszikus huhogástól a falakból való vérfakasztásig és pókok seregének elővarázslásáig: összesen 150 fölött van ezeknek a száma!), ezeket kell ügyesen használnunk, hogy lehetőleg több plazmát hozzanak be, mint amennyibe kerültek. Minden szellemnek van egy meghatározott „fétise”, ez határozza meg, hogy hová tudjuk őket pozícionálni: a gremlineket például csak elektromos berendezések közelébe, a poltergeistet gyerekekhez, míg az álmokon keresztül operáló homokembert egy ágyhoz kell kötnünk. Miután letettünk egy rémet, az önmagától ténykedik és ijesztgeti a honpolgárokat, így a stratégia valójában az a játékban, hogy az épületek minél „forgalmasabb” gócpontjait fedjük le szellemekkel, majd ügyesen úgy terelgessük a népet, hogy azok mindenképpen kísértetjárta szobákban kóválygojanak. Elsőre kicsit szokatlan, de érdekes és újszerű a játékmenet.

Legbelső félelem. Ijesztgetéseink áldozatait mintha a Sims-ből szalajtották volna, élik a maguk kis életét, és meglepően realisztikusan reagálnak a paramormális jelenségekre: pánikba esve szaladgálnak, elbújnak, csapatokba verődve próbálnak bátorságot önteni egymásba, és rendbe szedni az általunk fáradságos munkával tönkretett dolgokat (emellett nem húzzák le a nadrágjukat a toalett használatakor, és ruhástul zuhanyoznak – fúj!). A halandókat négy statisztika írja le: a félelem és az őrület szintje az, amit ténykedéseink egyre feljebb srófolnak (ha pihenni hagyjuk őket, szépen regenerálódik az idegrendszerük). Célunk, hogy valamelyik elérje a harmadik tulajdonság, az akaraterő értékét: ekkor a delikvens nem bírja tovább cérnával, és elmenekül a tetthelyről. Fontos tulajdonság a hit értéke, ez mutatja, hogy mennyire hajlamos berezelni a figura a piszkos trükkjeinktől. Az ufómagazin-előfizető karakter, akinél alacsony ez az érték, könnyű préda – de a szkeptikusabbjával meg fogunk szenvedni, mire

Reszkess Gravenville: jövünk!

Ide nem tudtunk kitalálni semmi szellemeset.



Engedjünk a kísértésnek!

Nem kell félni, csak a csillár zárlatos.

Pakson is egy ilyentől ijedtek meg...

Most már késő: a szellemidézés sikerült.

hajlandó lesz hinni a saját szemének. Minden figurának van egy speciális félelme, érdemes ezt kipuhatolnunk, és kíméletlenül kihasználnunk, például a klausztrofóbiás pácienst „lenyeletni” a földelementálunkkal. A játékrendszer érdekessége, hogy nem feltétlenül nehezebb egy pálya, ha több az elijesztenivaló ember, hiszen ha nagyobb a népsűrűség, jobb eséllyel tudunk több kuncsaftot megijeszteni egyetlen trükkel, jóval több plazmát begyűjtve, mintha egyesével kellene vadászgatnunk az áldozatokra. A keményebb pályákon a polgárok hajlamosak szellemirtók, boszorkányok és ördögűzők segítségét igénybe venni, az ilyenekre azonnal szálljunk rá minden szellemi kapacitásunkkal, különben hamar felkoncolják derék szellemhadunkat. Ha végeztünk egy küldetéssel, ténykedéseinktől függő mennyiségű arany-plazmát kapunk, ezt új képességek beszerzésére és szellem-tréningre tudjuk fordítani.

MOZI-KAPCSOLATOK

A Sick Puppies legényei civilben nagy mozirajongók lehetnek, ugyanis a játékban több filmes utalás és paródia-elem található, mint egy átlag Csupasz pisztoly-epizódban. A népszerű horrortörténetek közül megkapja a magáét a Poltergeisttől kezdve az Álmosvölgy legendáján át az Operaház fantomjáig mindenki, de a Nagymenők, a Közönséges bűnözők és a Full Metal Jacket emlékezetes képei is visszaköszönnek itt-ott. A Summoners Not Included pálya addig merészkedik, hogy a klasszikus horror Evid Dead

első, kevésbé ismert részének (a második epizód lett igazi közönségsiker a Bruce Campbell kezére szerelt láncfűrésszel) történetét kell „végigjátszatnunk” a szereplőkkel, vagyis addig terelgetni őket a szellemeinkkel, míg megtalálják a pincében elrejtett Necronomicont, és megidéznek egy démont. A direkt utalások mellett igazi film-ínyencek a riogatott halandók között is felfedezhetnek ismerős neveket a Csillagok háborújából, az Aliensből, az Eastwicki boszorkányokból vagy a Moonlightning krimisorozatból (nálunk A simlis és a szende címen futott – Bruce Willis első filmszerepe!). Érdemes odafigyelni a pályákon elrejtett apróságokra, hatalmas poénokra bukkanhatunk!

Ideglelés. Az egyedi játékmenet élvezetét sajnos eléggé lerontja az irányítás: bármire is szeretnénk ösztökélni szellem-szolgáinkat, azt fájdalmasan sok kattintással, menük tengerén átvergődve tudjuk csak megtenni. Ugyan mibe került volna a gyakrabban használt funkciókhoz pár billentyűzet-hotkeyt hozzárendelni?! Enélkül viszont forróbb helyzetekben Chris Diablo-partijaihoz hasonlatos egérderbivé fajul a játék, klikk, menü feljön, klikk, almenü kinyílik, klikk-klikk, kiadtunk egy parancsot, hurrá, klikk a következő szellemre... Felmerülne az igény a kicsit direktebb kontrollra is: egyszerűen nem lehet „kézzel” irányítani, hogy melyik szellem melyik trükkjét pontosan mikor lője el! Ehelyett meghatározhatjuk, hogy a képességei közül melyik a legerősebb, amit használhat, és ez, valamint az összes ennél gyengébb közül fog véletlenszerűen válogatni, és amikor éppen kedve van, bedobja az egyiket. Ha sokat használjuk valamelyik szellemet, később lehetőségünk nyílik szabályok közé szorítani őkelmét, megadhatjuk neki, hogy pl. csak akkor „varázsoljon”, ha halandó van a közelében, vagy hogy csak a legerősebb trükkjét vesse be. Mindössze negyvenhétezer klikkelésünkbe kerül, és talán (!) azt fogja csinálni a szerencsétlen véglény, amit fél órája ordítunk neki lila fejjel...

Félelem és reszketés Gravenville-ben. A kísértetek és paranormális képességek bősége sok felfedezni- és kombinálnivalót kínál, de a pályák változatosságával a készítők még egy lapáttal rátettek: a különféle helyszínek nemcsak grafikai-hangulati pluszt és egyre nehezebb feladatokat jelentenek, de a játékmenet sem egysíkú. Van, hogy „csak” a helyieket kell elijesztenünk otthonról, de akad olyan pálya is, ahol inkább manipulálnunk kell őket bizonyos célok elérésére, pl. a Calamityville Horror nevű pályán két hullát kell felfedeztetnünk velük. Az ijesztgetés mellett meglepően sok logikai és kalandelemmel találjuk szembe magunkat az egyes helyszíneken bebörtönzött kísértetek kiszabadítása ürügyén. A szellemes kaland sajnos mindössze 13 pálya után véget ér, és mivel multiplayernek, pályaszerkesztőnek nyoma sincs, maximum az jelenthet kihívást az újrajátszásnál, hogy más-más, az ajánlottól gyökeresen eltérő összetételű csapattal vágunk neki a kísértésnek.

A játékidőn növel ugyan, de nem örömteli tény a pálya közbeni mentés hiánya. A húzósabb, akár egy óránál is több időt igénylő pályákon jól jönne, de ha nincs, hát nincs, nem olyan borzalmas a hiánya.

Ragyogás. A grafikai kivitelezés a hasonló stílusú programokat messze lekörözi, beleértve a konzolos, 3D-sített Simset, sőt, az E3-on bemutatkozott Sims 2-t is. Minden 3D-s, a nézőpont szabadon mozgatható, akár first person perspektívát is kérhetünk szellemeink vagy a helyszínen kolbászoló halandók egyikének nézőpontjába. Nagyon hangulatos, hogy a szellemek színes szűrőkön keresztül pillantanak az árnyékvilágra, míg a halálra rémült emberek szemén át nézve a pánikszerűen ide-oda kapkodott tekintet, a dübörgő szívverés és ziháló lélegzetvétel teljesen átadja a páni félelmet, amit szerencsétlenek érezhetnek. A parajelenségek grafikus effektjei látványosak, bár egy idő után kissé unalmassá válnak, ellenben karakteranimációból tiszteletreméltó mennyiséget vonultat fel a játék. A hangeffektek egy ilyen játéknál igen hálás témát jelentenek: a különféle sikolyokból, velőtrázó üvöltésekből, sejtelmes és ijesztő zörejekből egész hadseregnyit kapunk. A lendületes, Day of the Tentacle-hangulatú zene (a Discworld-sorozat és a Warrior Kings zeneszerzőjének munkája) old a feszültségen, és vidám atmoszférát varázsol a kísértetjárta helyszínekre. Mindezért meglepően alacsony hardverigénynek kell megfelelnünk, a teljesítménytesztjeinkben rendre az „ócskavas” kategóriát reprezentáló konfigon a játék úgy szaladt, hogy öröm volt nézni.

Végső állomás. A Ghost Master a hónap legkellemesebb meglepetése. A már-már feledésbe merülő Empire kitett magáért: rég nem láttunk ilyen szórakoztató, látványos és új ötletekkel teli, egyedi játékot! Én még az irányításbeli gubancokat is szívesörömest elnézem neki, de a rövidsége és a játékosnak kínált behatárolt cselekvési szabadság sajnos az „egyszer használatos” kategóriába degradálja.

Hancu

85%

grafika 23/25
zene/hang 12/15
játékélmény 33/40
kategórián belül 13/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: EGYEDI ÖTLET, A KATEGÓRIÁBAN KIEMELKEDŐ GRAFIKA, RENGETEG POÉN
KONTRA: RÖVID, RÁADÁSUL SE MULTI, SE PÁLYSSZERKESZTŐ, NEHÉZKES IRÁNYÍTÁS, NINCSNEK HOTKEYEK

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 450 MHz, 128 MB RAM, GeForce1

ARENA
The Sims 90%
Dungeon Keeper 95%
Dungeon Keeper 2 ....88%

MOTOGP 2

Fejlesztő: Climax **Kiadó:** THQ **Web:** www.thq.com

Nincs egy éve, hogy a MotoGP első részéről áradoztam (a hardcore szimulátorosoktól meg is kaptam érte a magamét), és már itt is a folytatás (a konzolosok megint megelőztek bennünket, mert ugyanez náluk már a hármas sorszámot viseli). Amikor hírét vettem a második résznek, elhúztam a számat, ugyanis az a rossz tapasztalatom, hogy ilyen kevés idő nem szokott elég lenni egy alapos ráncfelvarráshoz, általában csak újabb rókabőrrel van dolgunk. Az előzetes screenshotok sem győztek meg a THQ helyes stratégiájáról (nem sok különbséget lehetett észrevenni a korábbi verzióhoz képest), ám most ünnepélyesen megkövetek mindenkit, és újabb százalékhalmazzal fejezem ki elismerésemet (nem szép dolog egyből a számadathoz lapozni, legalább add meg az esélyt, hogy meggyőzzelek, valóban ér ennyit ez a játék...).

Újra itt van. A 2002-es hivatalos FIM intró megtekintése után az előző részhez képest jelentősen szellősebb főmenüben találjuk magunkat, de nincs ok az aggodalomra, a megszokott játékmódok most is a rendelkezésünkre állnak, igaz, kicsit más formában. De ez a „kicsit más formában” lényegében az egész játékra jellemző.

Kezdjük az elején. A versenyzők ugyan kevesebben lettek (29-ről 22-re csökkent a számuk), de ez a természetes fogyásból ered, hiszen a tavalyi évadban „töltelék” motorosok már nemigen indultak, aki pedig számít, az benne van a játékban (még az a Pitt is, aki a Kawasakival csak az utolsó három versenyen indult). Ezúttal a pályák is teljes létszámban felsorakoztak, az előző 9 versenyhelyszín helyett most már mind a 16 aszfaltcsík modellezésre került. A minőségükről ismét csak a legjobbakat mondhatom, rendkívül pontosak lettek, a készítők még azokkal a pályákkal is foglalkoztak, melyeket az első részhez anno elkészítettek. A legnagyobb változások a motorok terén történtek. A sportágat ismerők jól tudják, hogy a 2002-es év ilyen szempontból felemás volt, megjelentek a 4 hengeres szörnyetegek (annak rendje és módja szerint végigverték a mezőnyt), viszont a többieknek csak az 500 köbcentis gépek jutottak. Ez a kettősség a játékban is tetten érhető, minden egyéb hozadékával együtt: legkönnyebben észrevehető különbség a hangjukban van (a 4 hengeres motorok sokkal mélyebben, brummogósan szólnak), a végsebességük jóval meghaladja a kisebb hengerűrtartalmúakét, gyorsulásban is lehagyják őket, ellenben kicsit nehezebben kezelhetőek.

Ugyanaz – s mégis más. Mint említettem, első ránézésre a játékmódok megritkultak, de ez csak az elrendezésből adódik. A játék legnagyobb újításai rögtön a Quick Race opcióban megfigyelhetőek. A verseny előtti paraméterek beállítása külön oldalt kapott, amire szükség is volt, mivel megjelent néhány új lehetőség: a Bike setup menüben értelemszerűen a motorunk beállítását módosíthatjuk (persze csak a „félszimulátornak” megfelelő mértékben, úgymint a gumi típusa, váltóáttétel, első és hátsó felfüggesztés keménysége, illetve a keréktávolság). Csodákat természetesen botorság lenne várni, de ez is egy újabb érv a hosszabb játékidő mellett. Hasonló indok a Sim level beépítése, amivel ugye nehezebbé lehet tenni a motorozást. Egy 100-as skálán mozoghatunk, és minél nagyobb értékre rakjuk a csúszkát, annál jobban oda kell figyelnünk a kanyarodás mértékére, a féktávokra, az ellenfelekkel való találkozásokra. Jó-jó, 100%-on is messze van a valóságtól, hiba lenne összehasonlítani az EA Sports-féle Superbike sorozattal, továbbra is lehet csinálni olyan dolgokat, ami a valóságban már sok lenne (full gázos kigyorsítások, nagy sebességnél történő irányváltások, kavicságyba ezerrel berombolni és hasonlók), de a cél ezúttal is a játékosságon volt. Az pedig ezúttal is remekül sikerült. Ennek egyik eszköze az

Alacsonyan szállnak a motorosok: eső lesz!

300-as tempónál ennyit látsz a pályából.

Ez a szerencsétlen Vice Cityben érzi magát.

A motorok modellezése első osztályú.

értékelés átdolgozása. A visszafelé vezethető pályák és tükörképeik feloldása időeredmény függvénye, amiben semmi meglepő nem lenne, csakhogy a Climax programozói azt találták ki, hogy azokat a másodperceket, amiket a pálya mellett töltesz (mondjuk kicsúszol), hozzáadják az eredeti idődhöz (és persze jelentősen le is lassulsz). Így már azért más a leányzó fekvése. Ez az összes játékmódban érvényes, még a bajnokságban is, de nekem nagyon tetszik, mert arra tanít, hogy mindig maradj a helyes íven, egy pillanatra se lankadjon a koncentrációd, különben súlyos árat fizetsz.

Az előző rész tíz blokkolt versenyzőjével szemben most csak öten vannak rejtve, akiket a Stunt módban lehet mernyerni (ez volt régen az Arcade championship). Itt aztán most is elő lehet adni a különböző mutatványokat, de a pontértékek megváltoztak – mondtam, hogy mindenben fejlesztettek... A tiszta szakaszok – tehát amikor nem térsz le a pályáról, és nem esel el –, sokkal sűrűbben lettek elhelyezve, igaz, az értük kapható pontszám nagyságrendekkel kevesebb. A nagy dohányt ezúttal az egykerekezéssel lehet leakasztani. Carlos Checát tulajdonképpen ezzel az egy trükkel kiválthatjuk (még Rookie fokozaton is; ezt azért fontos kihangsúlyozni, mert nehezebb szinteken ugyanazért több pontot kapunk), kiváltképp, ha esős időjárást választunk, mert olyankor iszonyúan kapar a motor, ami szintén szépen hoz a konyhára. A többi ismérv már csak alamizsna (pl. helyezésért, előzésért, ugratásért, erőcsúsztatásért, első kerékre állásért), de minden egyes pont jól jön, ha mondjuk az egymilliós Rossit akarjuk megszerezni.

Az első hármon túli pályákat a bajnokságban tudjuk megszerezni, mégpedig olymódon, hogy az előtte lévő futamon legalább a harmadik helyen végzünk.

Daijiro Kato (1976. július 4. - 2003. április 19.)

A japánok felejthetetlen versenyzője a kétkerekűekkel való ismerkedést igen korán kezdte, már három éves korában felpattant egy ún. pocket bike nyergébe, amelynek aztán a bajnokságát 1985-ben meg is nyerte. Ahogy cseperedett a kis Daijiro, úgy lépett feljebb az osztályokban, 87-ben már a minimotoros szakágban riogatta az ellenfeleket, és ezt olyan jól tette, hogy 88-91 között nem talált legyőzőre. 1993-ban debütált a japán nemzeti bajnokságban, ahol egyre jobb eredményeket ért el: 96-ban ezüstérmes lett a 250 kcm-es géposztályban, de az valószínűleg nagyobb örömmel töltötte el, hogy szabadkártyás versenyzőként elindulhatott a Japán Grand Prixen, ahol a fantasztikus harmadik helyen ért célba. Egy évvel később megnyerte a nemzeti erőpróbát, a világbajnoki futamon pedig (szintén bónusz indulóként) mindenki döbbenetére az egész mezőnyt maga mögött hagyta (ezt a bravúrt 98-ban megismételte). Ennek ismeretében nem meglepő, hogy 2000-ben teljes szezont futhatott a VB-n, és négy győzelemmel 3. lett az összetettben, ami óriási siker volt (mellesleg többszöri próbálkozás után Tohru Ukawa társaként első lett a nagy múltú suzukai 8 órás viadalon). 2001-ben tovább növelte a tétet, 11 győzelmével magabiztosan lett világbajnok a 250 kcm-es kategóriában (megdöntve Mike Hailwood rekordját, aki egy szezon alatt 10 futamgyőzelemig jutott). A 2002-es év Kato számára a továbblépés esztendeje volt, a MotoGP-ben tette próbára magát. Összetettben „csak” a hetedik lett (legjobb helyezése 2 második hely volt), de a szakma Az év újoncának választotta, ami azért jelent valamit (kárpótlásképpen ekkor Colin Edwardsszal nyerte a suzukai 8 órás versenyt). A 2003-as év idénynyitó versenye, a suzukai futam azonban borzalmas tragédiát tartogatott. Az a pálya, amit Daijiro úgy ismert, mint a tenyerét, és amelyen oly sok sikert aratott, a halált jelentette számára. Több mint 200 km/h-s sebességgel a szalagkorlátnak rohant, és olyan súlyos sérüléseket szenvedett, hogy a pálya mellett újra kellett éleszteni. Azonnal kórházba szállították, de a kómából már nem ébredt fel.

Egyébként most már csak itt érhető el a Training, ahol feladatokat kell teljesíteni, bár egyik-másik többszöri próbálkozásra sem sikerült. Még mielőtt felkötöttem volna magam (egy kedves barátom egyszer már felajánlotta a hozzávalót, már-már szóltam neki, hogy ezúttal szükség lenne rá), hagytam az egészet, úgy sem jár érte annyi credit, amennyiért érdemes lenne szenvedni, a futamokon elért helyezésért úgyis gyűjthetünk a négy fő szemponthoz: fordulékonyság, fékezhetőség (na, ez az, amire legkevésbé szoktam költeni), csúcssebesség, gyorsulás. A virtuális dobogóra állás nem jelenthet gondot, még Champion üzemmódban is elkenhetjük a többiek száját (de a finomabb irányításra, azaz az első és hátsó fék alkalmazására azért oda kell figyelni). Ezen felül csak a Legend nehézség van, ám sajnos nem régi, nagynevű versenyzőket kapunk, hanem csupán az eddig is meglévő ellenfelek fognak gyorsulni és jobb köröket teljesíteni. Amire bizony szükség is van, mert a mesterséges intelligencia elég gyengére sikeredett. Az egy dolog, hogy a legkönnyebb szinten egy kör alatt három kört lehet adni a mezőnynek, de egyszerűen nem tudják felvenni a verseny ritmusát. A visszajátszás során mindez remekül kiütközik: ha közel érnek a másikhoz, lelassítanak, ami például a mugellói célegyenesben (ahol a valódi pilóták 330-at repesztenek) egészen bosszantó tud lenni, amikor tövig húzott gázzal 120-szal szerencsétlenkedő ellenfeleket kell kerülgetni. Kanyarban viszont felbátorodnak, nem nézik, ki van mellettük, simán nekimennek (hahó, programozók, egy apró AI patch nem ártana!).

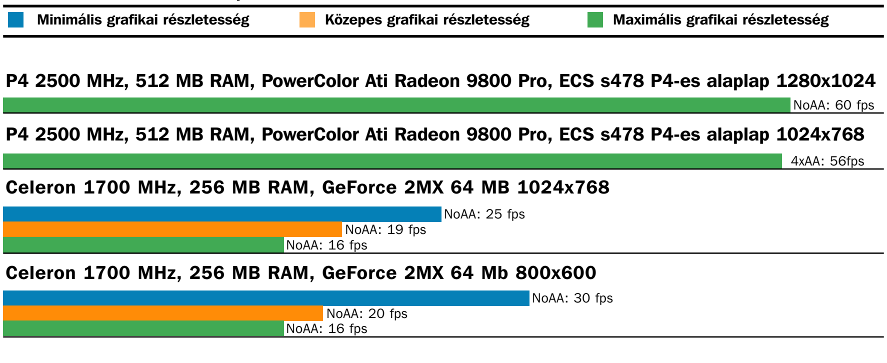
Amihez viszont nem kell javítás, az a grafika, ami egy arcade játék fontos, ha nem a legfontosabb jellemzője. Az első rész is ámulatba ejtett, de a második epizódra egyszerűen nem találok szavakat. A mocik és a versenyzők még részletesebbek, a méretarány minden kameraállásból kiváló (van belőle bőven, hat vezethető nézet közül lehet választani, a replay-ről meg csak annyit, hogy a 17,

Maximális grafikai részletesség

Minimális grafikai részletesség

MotoGP 2
Teljesítmény-teszt

Mérési körülmények:
A tesztet a MotoGP 2 suzukai pályáján végeztük Quick Race versenymódban, az ingyenesen letölthető Fraps programmal (www.fraps.com).



A MotoGP 2 esetében igazán nagy teljesítménynövekedést csak a grafikai részletesség beállításával érhetünk el. Tehát ha kisebb teljesítményű géppel rendelkezel, a játék indítása előtt felgördülő panelen állítsd be a gépednek megfelelő grafikai beállításokat.

A 21-es versenyzőnek a Red Bull szárnyakat adott.

Mire ezeket megelőzöm, elkészül a Duke Nukem

azaz tizenhét látószöggel bármit meg lehet tenni, közte például az akció és a rázkódó kamerával) még a kisebb feliratokat is gond nélkül el lehet olvasni. Esőben a tükröződések fantasztikusak, a füstfelhő is sokat javult, a gumik koszolódnak, bukáskor a motorról lejön a fényezés, még jobb az esőcseppek látványa a kamera lencséjén, fényviszonyok változása, egyedül a rajtrácson álló lányok lettek csúnyábbak. Lehet, hogy csak én fogtam ki mindig egy „a szépséget illetően kihívásokkal küszködő” (á la’ Fábry) leányzót, mindenesetre a bajnokság alatt 16-szor kellett szegénykémet néznem. De ahogy a többieket sasoltam, ők sem a szépségversenyről estek be.

Izmos géppel rendelkezők további különlegességeket kapnak. Az egyik a meleg levegő vibrálása (Welkom nagyon ott van!), sokkal jobb, mint a GP4-ben, pedig az sem volt piskóta. Ami még nagyobb élmény, az a csőlátás. Ahogy nő a sebesség, úgy mosódik el egyre jobban a környezet, míg végül csak sejtjük, hogy éppen mi suhan el mellettünk (ha rádőlünk a motorra, 10-20 km/h pluszt is ki tudunk csiholni a gépből). Aki ment már 200 fölött, el tudja képzelni. Aztán a kanyar előtt egy brutális fékezés, és nem lassan, de nem is hirtelen, pont úgy, ahogy a nagykönyvben meg van írva, visszatérünk a valóságba. Még egyik autós-motoros játékban sem volt ilyen tökéletesen megcsinálva. Óriási hangulata van így a versenyzésnek, akár hús-vér játékosok ellen, hiszen a multiplayer része nagyon jól sikerült.

Semmi sem tökéletes. Az csak zárójeles megjegyzés, hogy némely konfiguráción időnként megfagyhat (főleg ha a replay-t birizgáljuk), de az a tapasztalat, hogy a legújabb driverekkel megoldódik a probléma.

A hibák felsorolásánál még visszatérnék egy kicsit az AI-hez. Az időeredményeiket nem nagyon értem, mert többször is előfordult, hogy szépen mentem körbe a kis 500-as gépemmel, egyszer csak egy 1000-es szörnyeteg elhúzott mellettem (de úgy, hogy ha nem iratom ki a nevét, azt sem láttam volna, hogy ki az), a kör végéig nem is bírtam utolérni, mégis rosszabb idő volt a neve mellett, mint nekem. És ha már az eredményeknél tartok. Sokkal több értelme lenne az időmérő edzésnek, ha az ellenfelek folyamatosan javítanának az idejükön, mert így megyek egy kört, amivel első vagyok, és nincs értelme tovább körözgetni, mert úgysem gyűr le senki.

A hangokkal bajban vagyok. A környezet zajával semmi gond (dudaszó a lelátóknál, az eső zuhogása, a kavicságyban való szenvedés is élethű), a kétféle motorhang is egészen jó, de a váltások csapnivalóak. Nem lehet érzékelni az egyes fokozatokat, a visszaváltások egybefolynak, a gyorsításnál pedig egy hangmagassággal feljebb szólal meg a motorzúgás, olyan, mintha ugyanazt a sebességi fokozatot használná mindig egy oktávval feljebb.

Ennyi hibát találtam, és azt hiszem, ez nem rossz.

Szép volt, fiúk. Kellemesen teltek a napjaim, mert végig azt éreztem, hogy én, a felhasználó vagyok fontos, az én igényeimet akarják kiszolgálni. A készítők minden részletre odafigyeltek, sok apró, de a játékélmény szempontjából fontos újítással lepték meg a közönséget, és mindent kihoztak belőle, ami az alapötletből lehetséges volt.

MOTOGP 2003

A királykategóriában idén jelentősen letisztultak a viszonyok. A 2002-es év öszvérmegoldása után (egyaránt engedélyezték a négy-, illetve kéthengeres gépeket, és akiknek volt pénzük az előbbi modellt bevetni, azok a többiekkel szemben jelentős technikai fölényt élveztek) egyértelműek lettek a szabályok: idén már csak négyütemű motorokkal lehet indulni. Ezek az erőforrások 990 kcm-esek, és kb. 210 LE teljesítményűek. A motorok súlya minimum 145 kg, 24 literes benzintartállyal, valamint 6 fokozatú sebességváltóval vannak ellátva, továbbá elöl 17, hátul 16.5 inch átmérőjű kerék a szabvány.

Ami a márkákat illeti, rég volt ennyire színes a mezőny. A Honda, Yamaha, Suzuki szentháromság részvétele nem lehetett kérdéses, a Kenny Roberts-féle Proton hősiesen küzd, az Aprilia kezd magára találni, a Kawasaki idén teljes szezont fut, a nagy újdonság pedig a Ducati, amely márka múltjához méltón kezdte a 2003-as esztendőt. A versenyzőket tekintve még egyszerűbb a képlet, hiszen most is Valentino Rossi a nagy esélyes, viszont nem szabad elfelejtenünk az újra magára találó Max Biaggit, az első négy versenyen két győzelmet is szerző Sete Gibernaut, no meg a Superbike-ból átjövő Troy Baylisst sem (a szintén átruccanó 2002-es SBK bajnok Colin Edwards eddig csak szenved az Apriliával). De felsorolhatnék még 3-4 favorit nevet, ami azért jó dolog, mert azt jelenti, hogy idén talán kiegyenlítettebb lesz a mezőny.

Tasnádi Zoltán

92%

grafika	25/25
zene/hang	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: Minden adat hivatalos, grafikai újdonságok, fejlett multiplayer, nagyon egyben van az egész

KONTRA: A motorhangok karakterisztikája, az AI lehetne bátrabb

MINIMUM GÉPIGÉNY

P450, 128 MB RAM, 615 MB HDD, D3D

ARENA

MotoGP	95%
Motocross Madness	85%
Moto Racer	70%

PURE PINBALL

Fejlesztő: Askhomework **Kiadó:** Iridon Interactive **Web:** www.askhomework.hu

A flipper örök. Egy játékterem lehet akármilyen csicsás, telepakolva a legmodernebb szimulátorokkal, ha nem csörömpöl a sarokban legalább három flipper, az embernek hiányérzete támad. Krómozott alkatrészek, túlvezérelt hangerő, eszeveszett villogás és egy fényes golyó, amit ha törik, ha szakad, szembe kell állítani a fizika törvényeivel. A Rock 'n' Roll klasszikusai és néhány veterán amerikai batár mellett a flipper talán az egyetlen emléke egy letűnt kornak, melyben az élet jóval kiszámíthatóbb és boldogabb volt, mint manapság.

A számítástechnika elterjedésével játékgyártók hada kísérelte meg otthonunkba injektálni a játéktermek hangulatát. Az amigás korszakban térdig gázolhattunk a különféle zengzetes nevű pinball-játékokban, a PC világában pedig a Balls of Steel és az Unreal motoros Adventure Pinball érdemel említést, utóbbi már átlépte az X és Y tengelyek határait, de sajátos világával valahogy nem illett a flipperek közé. És most, amikor a csillogó acélgolyó szerelmesei már majdnem feladták a várakozást, valami egészen parádés dolognak nézhetünk elébe, ráadásul igaz patriótaként döngethetjük is a mellünket: a Pure Pinball ugyanis hazai fejlesztés.

A program három asztalt tartalmaz, név szerint a gyors kocsik ihlette Excessive Speed, a világháborús témájú World War, és az örök favorit: a lokomotívos Runaway Train. Az asztalok megvalósítása egyszerűen észvesztő, a hátterek jól elkülönülő ragyogó színeivel szinte lemásznak a képernyőről, az adott témához illő tereptárgyak (vonat, terepasztal, repülő, kocsik...) mesésen kivitelezettek, elhelyezkedésük gondos tervezésről és szépérzékről tanúskodik. A díszítéseken túl természetesen nem maradtak el az igazi flipper szériatartozékai, csupa villogó és sípoló bumper, kapcsoló, rejtett járat az asztal alatt és felett. A textúrák és a fények a legszebb 2D-s időket idézik, és annyira valósághűek, hogy az ember csak akkor döbben rá, hogy 3D-s játékkal áll szemben, amikor a 12-féle kamerabeállítás lehetőségeit kezdi el demonstrálni a program. A készítők nem elégedtek meg a flipperasztalok térbeli megvalósításával (ideértve pontszámok megjelenítésére szolgáló display egységet is!), a tökéletes élmény elérése érdekében mindezt egy teremben helyezték el, ahol balról egy kávézóasztal sarkát, jobbról egy ajtó szélét láthatjuk, ha a megfelelő kameraállást választottuk. A játék grafikus motorja finomhangolható, a felbontásokon túl kibe kapcsolható például az üveglap textúrája vagy a tükröződés. Ez utóbbi jó szolgálatunkra lehet, ha zavar a display tükörképe az asztal felsőbb régióiban. És még egy adalék a motorhoz: 1024x768-as felbontás és a több mint 100.000 poligonos asztal és környezet leképezése mellett bőven akad ideje a programnak a golyó fizikáját figyelni és korrigálni másodpercenként akár 1500-szor egy közepes teljesítményű gépen...

A Pure Pinball zenéi, ha nem is a legtökéletesebbek a műfajban, de aláfestésnek remekül megfelelnek. A nálam járt verzió egy-egy sikertelen menet után néha elfeledkezett a muzsikálásról, mindebből azonban messzemenő következtetéseket nem érdemes levonni. Egészen más a helyzet a hangokkal, egy jó minőségű 3D-s hangkártya birtokában már-már valódi játékterem hangulatát árasztja magából a játék. A hanghatások természetesen az adott témához kapcsolódnak, kocsik esetén heves fékcsikorgást, dudálást, háborús övezetben a szakaszparancsnok üvöltését és apokaliptikus zajokat, míg a jó öreg lokomotívnál a tisztelt olvasó fantáziájára bízom, milyen zajokat hallhat.

Az irányítás a megbízható régi receptet követi, azaz bal és jobb SHIFT vagy CTRL a karokhoz, három gomb a vehemensebb, asztalrángató játékosok számára (tilt), egy indítógomb, és ízlés szerint a teljes funkcióbillentyűzet a megfelelő nézőpont beállításához.

A játékélményhez nem kívánok túl sokat hozzáfűzni, hisz csak magamat ismételném. Full extrás flipperrel van dolgunk, mindenféle bónusz lehetőségekkel, multiball opcióval és mindennel, amiről csak rajongó álmodozhat. Egyszóval pazar, mindenki próbálja ki!

100000 poligon. Számold meg, ha nem hiszed!

Render minőségű flipperasztal valós időben.

Beton

91%

grafika	24/25
zene/hang	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PRO: LÁTVÁNY, HANGULAT, HANGHATÁSOK, JÁTSZHATÓSÁG

KONTRA: MULTIBALLNÁL KICSIT SÚLYTALANNAK ÉREZTEM A GOLYÓKAT, INKÁBB PINGPONGLABDÁRA EMLÉKEZTETTEK, KICSIT SZEGÉNYES A FŐMENÜ

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 450 MHz, 128 MB Ram, D3D

ARENA

Balls of Steel 92%
Adventure Pinball 66%
Pro Pinball: Big Race USA 84%

COLIN MCRAE RALLY 3

Fejlesztő: Codemasters **Kiadó:** Codemasters **Web:** www.codemasters.com

Becsapva érzem magam. Olyan ez, mint amikor a feleség megcsalja a férjét, és már mindenki tud róla, csak az a szerencsétlen nem. Akiben van egy kis önbecsülés, az ilyenkor egyből beadja a válókeresetet, hiszen ezek után hogyan bízzon meg a másikban? Az együtt töltött szép éveket el kell raktározni a kellemes emlékek közé (Colin 1), a viharosabb, veszekedésekkel teli időszakot (Colin 2) jobb mielőbb elfelejteni, a jelenkor történéseit pedig ki kell értékelni, és a megfelelő konzekvenciákat levonni. A békéltető tárgyalás április 29-ére lett kitűzve.

Ami esetünkben egy 80%-ban kész előzetes verziót jelentett, de az annyira nem volt mérvadó (az autók még kimondottan sután mozogtak, a szakaszok száma erősen le volt korlátozva, ráadásul csak németül karattyolt), hogy felelőtlenség lett volna értékelést írni róla. Mivel tehát a békéltetés nem járt sikerrel, június 3-án következett az első tárgyalási nap.

Tisztelt Bíróság! Őszintén sajnálom, hogy idáig jutottunk, higgyék el, rajtam nem múlott. A demó megjelenésekor sejtettem, hogy az alperes nem tanult korábbi hibáiból, de azt, hogy még ehhez is egy 24 megás javítást kelljen kiadni, egyenesen pofátlanságnak tartom.
Bíró: „Megkérek mindenkit, hogy tartózkodjon az indulatos megjegyzésektől".
– Elnézést, bíró úr, de láthatja, hogy nagyon csalódott vagyok. Mivel a rally kategóriában az utóbbi időben semmi említésre méltó nem jelent meg, nagyon vártam ezt a játékot, és bíztam abban, hogy a készítők inkább az első rész értékeihez nyúlnak vissza. Konzolon természetesen a megjelenéskor kipróbáltam (amit több mint fél évvel ezelőtt volt, a PC-s társadalom addig ült karba tett kézzel), de arra azt mondtam, hogy konzolra megfelel. Viszont mikor a 3 CD feltelepítése után (ami 3,3 gigabájtot foglal el a merevlemezen!) ugyanazokat az érthetetlen hiányosságokat tapasztaltam, úgy éreztem, be vagyok csapva. Az egy dolog, hogy a játékban most is csak a névadó és az autója valóságos (legalábbis a tavalyi állapotnak megfelelve, merthogy McRae úr már rég nincs a Fordnál, Grist úr azóta versenyeken sem indul, és a Focus is jelentősen átalakult). Megértem, hogy jogi okoskodások miatt a többi WRC csak utánzattal képviselteti magát (bár a Peugeot, a Hyundai és a Skoda abszolút hiányzik a sorból), hogy a szakaszok is kitaláltak, de hogy ilyen jól csengő névvel egy ennyire egysíkú programot ki lehet adni, azt nem gondoltam volna. A pénzünkért összesen kétféle játékmódot kapunk, az egyszeri szakaszokat és a bajnokságot. Előbbiek nem is érhetőek el mindjárt, csak ha a bajnokság során kiérdemeljük. Az autókba beülve elég sivár kép fogad minket: a műszerek nincsenek kidolgozva, csupán a kormány tetejét látjuk és a szélvédőt – úgy látszik, Codemasterséknél mostanában ez jelenti a belső nézetet, gondoljunk csak vissza a Race Driverre, milyen gyenge volt ott is a kivitelezés. Rázkódós, bukósisakos vezetésről pedig ne is álmodjunk. A sebességérzet a másik két nézetben is hiányzik (motorháztető illetve hátulról). 180-nal repesztek a szűk utakon, miközben 50-nek tűnik...

Az autók kidolgozására egy szavunk se lehet.

Biztos nem érek el a következő szervízpontig.

Egyszer hopp...

COLIN MCRAE

A Big Mac becenévvel illetett skót volánművész 1968. augusztus 5-én született Lanarkban. A családi hagyományokat követve (édesapja, Jimmy McRae, ötszörös brit rallybajnok) első autóversenyén 1986-ban vett részt egy Talbottal, egy évre rá pedig már a világbajnoki mezőnyben is bemutatkozott (Svédország, 36. lett egy Vauxhall Novával). 1988-ban a Peugeot junior csapatához igazolt, és osztályában számos győzelmet szerzett. 89-ben 5. helyen végzett az Új-Zéland rallyn (ezek után érthető, hogy ez a kedvenc versenye), 90-92 között pedig a brit bajnokságban aratott sikereket. 1992-ben a Subaru gyári csapatához ment, amit bizonyára nem bánt meg, hiszen 1998-ig 16 világbajnoki futamgyőzelmet szerzett a japán márkával. Az elsőt 1993-ban „természetesen" Új-Zélandon, pályafutására pedig 1995-ben tette fel a koronát: megnyerte a VB-t, ezzel ő lett az első brit, akinek ez sikerült! 96-ban és 97-ben második, 98-ban harmadik lett az összetettben. A 99-es idényt már a Fordnál kezdte, és az új Focusszal fokozatosan egymásra találtak, végül 2001-ben már a bajnoki ezüstéremig jutottak. A felfelé ívelő tendenciát figyelve tavaly a bajnoki címnek kellett volna következnie, ám nem így történt. Voltak szép sikerei (első hely Kenyában és Görögországban), sőt, sok pontszerző versenye, de az Új-Zéland rallyn elkövetett hiba (navigátora, Nicky Grist rossz információt adott, emiatt az egyik kanyarban kisodródtak és kiestek a versenyből, holott addig vezették a mezőnyt) jelentősen befolyásolta az év végi eredményt (csak negyedikek lettek). Ez a malőr aztán azt eredményezte, hogy a verseny után McRae és Grist útjai elváltak (elmondásuk szerint már egy év óta feszültség volt köztük), és a soron következő ausztrál versenyen az a Derek Ringer ült a Focus anyósülésén, aki 87-96-ig már volt Colin segítője. Tavaly év végén a Ford nem tudta tovább vállalni az általuk horribilisnek mondott versenyzői fizetéseket, ezért Colinék (Sainz-cal egyetemben) a Citroenhez igazoltak. Pályafutása során 25 győzelmet szerzett, ezzel holtversenyben vezeti az örökranglistát.

Colinnak van még egy beceneve: McCrash. A nem éppen hízelgő jelzőt őrült versenyzési stílusával érdemelte ki. Mindig a maximumra törekszik, inkább bevállalja a bizonytalan első, mint a biztos második helyet. Ahol pedig ilyen nagy a tempó, ott nagyobb a hibázási lehetőség is. Legnagyobb balesetét 2000-ben a Korzika rallyn szenvedte el: egy szakadékba lezuhanva ripityára törte a kocsit, de az még nagyobb baj, hogy saját magát is. Az arcán plasztikai műtéteket kellett végrehajtani, több hónapba került a viszonylagos felépülése. Egy évvel később hazai pályán esett egy marha nagyot (legalább ötöt forgott a levegőben, az autó utána ment a kukába), a Szafari rallyn nekirohant a pályát övező kerítésnek (meghajlott a tető, keresztbe álltak a kerekek, betört a szélvédő, szegény Grist söpörte le magáról az üvegszilánkokat, szólni ő sem mert), de még ezután is ment tovább az arra már egyáltalán nem alkalmas Focusszal. 2002-ben Cipruson annyira összetörte a kocsit, hogy egy ép felület sem maradt rajta (úgy nézett ki, mint egy holdjáró), és még ebben az évben az egyik versenyen kigyulladt és porrá égett az autója. Ezt a mutatványt idén új csapatánál, a Citroennél is bemutatta már, akkor a Xsara WRC-ből maradt körülbelül egy lapátra való.

A szakaszok hosszúsága most is a megszokott 3-4 perc, még bemelegedni sincs idő. Különösen úgy, hogy e rövid idő alatt is csak bosszankodunk. Mármint ami az autók viselkedését illeti. Senki ne értsen félre, nem szimulátort vártam – annyira naiv azért én sem vagyok. Ellenben lehetne némi különbség az első, valamint a négykerék-meghajtású járgányok között... Legalább annyit megtehettek volna a programozók, hogy a fronthajtásúak gázadásra tolják kifelé az orrukat. Ajaj, az nem jó, mert azzal dolgozni kellene. Igaz, akkor az egyszerűség kedvéért bízzuk a véletlenre, ahogy sikerül, és ezt húzzuk rá mindegyik kocsira. Így eshetett meg, hogy szinte eltűntek az előző részekre jellemző csúsztatott fordulások, hogy az aszfalton túlságosan megpördít a kézifék (sima fékkel is ugyanolyan jól lehet venni még a hajtűkanyarokat is), hogy a hóban való lassításkor nem akar kitörni a hátulja, még akkor sem, ha mindezt kanyarban hajtjuk végre, ellenkormányzásra nincs szükség, és hogy hatodik sebességi fokozatban is gond nélkül lehet egy helyben forogni. Az irányítás kiforratlansága a szögletesen kanyarodó autókon érhető tetten. Kormánnyal még csak-csak, de billentyűvel még a második részt is sikerült alulmúlni. Ám a legborzasztóbb mégis az, amikor akadály van előttünk (pl. egy fa, miután sikeresen kicsúsztunk). Normális esetben rükvercbe a váltót, tolatás, és szépen kikerüljük az objektumot. A Colin 3-ban nem kell ennyire komolyan venni. Ilyen esetben az a megoldás, hogy elfordítjuk a kormányt, gázt adunk, és az autó szépen elkezd oldalazni. Sok időt lehet így megspórolni, az életszerűséget pedig hagyjuk a kamrában.

...másszor kopp.

A hangokról jobb nem is szólni: igaz, hogy másmás motorhangok vannak, de az idétlen sivítás ezt el is feledteti velünk (hol is van az a jellegzetes mély dübörgés?). A pálya zaja ismeretlen fogalom (legalább a nézők lelkesedhetnének), a híd faléceinek pattogása meg olyan furcsa volt, hogy először csak bambán néztem ki a fejemből. A „hallhatatlanság" a visszajátszás megtekintésekor érződik igazán. Legmókásabb az a helyzet, amikor a kamera nem találja az autót (ez sajnos elég általános). Ilyenkor tök csöndben állsz egymagadban az erdőben, és várod, hogy történjen valami. Tenni nem tudsz semmit, hiszen a replay semmilyen funkciót nem tartalmaz, a program önhatalmúlag váltogatja a nézeteket. Elnézést, ez egy kicsit túlzás volt, szóval a tévékamera és az autón lévő kamerák között. Az utóbbiakat sokszor használja, de nem értem, miért, hiszen nem ugyanazt akarom látni, mint amikor vezettem!

Azt pedig csak a pénzéhességre tudom visszavezetni, hogy a bónusz kódokat (minden pálya, összes autó, stb.) a Race Driverhez hasonlóan most is emelt díjas telefonhívással lehet megszerezni.

A koncepció láthatóan/érezhetően a következő: minél egyszerűbb legyen a játék, nem nehéz, hogy ne kelljen órákat eltölteni egy-egy jobb eredményért, az összetevők minőségi ki-

A Toca Race Driverben már alkalmazott törési modellezés itt is remekül működik.

A csúnya textúráktól dobtunk egy hátast.

dolgozása nem szempont, lehetőleg legyen benne USA és Japán, mint versenyhelyszín (hiába nem rendeznek ott világbajnoki futamot, a két legnagyobb felvevő piacot nem lehet kihagyni). Ja, van már ilyenünk? Persze, konzolra már megcsináltuk, nosza, tegyük át PC-s környezetbe, lehetőleg nulla munkával. Készen is vagyunk.

Az alperesé a szó. Ennyi negatívum után nehéz kedvező tulajdonságokat felsorolni, de azért megpróbálom. A játék stílusából adódóan a grafikát tartom elsősorban fontosnak. A jelentősen megnövelt poligonszámnak köszönhetően az autók kinézete tökéletes (mintha a Focus és a Puma lenne a két legjobb, talán nem véletlenül). Belső nézetben olyan újdonságokkal találkozhatunk, mint a szélvédőn lecsorgó esőcseppek, vagy megmaradó hópelyhek, amelyeket az ablaktörlő nem ér el, ezzel jelentősen nehezítve a kilátást. A koszolódás minden eddiginél erőteljesebb – attól függően, hogy porban, sárban (Brit rally), esetleg havas pályán (Svédország) versenyzünk –, néhány szakasz végén rá sem lehet ismerni az autóra. Sokkal sűrűbb porfelhőt tudunk okozni (Ausztrália ilyen szempontból Kánaán az autómosóknak), a görög pályákon pedig a széljárás miatt eleve lebeg egyfajta ködös massza.

A szakaszok vonalvezetését is csak dicsérni lehet. Új ötletek kerültek beépítésre (pl. körforgalom), a rallyk jellegzetessége miatt jobban elkülöníthetőek egymástól az országok (Finnországban most már tényleg őrületesek az ugratók, ha túl nagy a tempó, akár fejre is lehet állni), a valóságoshoz közelítően szűkek az utak (Nagy-Britanniában az erdőben észnél kell lenni), és a kanyarok egymásutánisága is értő kezekre vall.

Nagy előrelépés történt a sérülések terén, kellő kitartással súlyos problémákat lehet okozni kívül-belül egyaránt. Természetesen a külső alakváltozások a részletesebbek, úgymint a karosszéria horpadása, az ablakok megrepedése, majd szilánkosra törése, a lámpaburák amortizálódása, az ajtók és a motorháztető leszakadása, a csomagtartó kinyílása, vagy a kerék sérülése, végső esetben elhagyása. Sokat dob a hangulaton, hogy csak ott és azzal az alkatrésszel történik mindez, ahol a sérülés valóban bekövetkezett. A belső, menetteljesítményre ható sérülések az arcade kategóriának megfelelőek: motorerő csökken, a váltó kidobálja a fokozatokat, a kerék megütése esetén elhúz az autó, tehát a szakaszt mindenképpen be lehet fejezni (az más kérdés, hogy érdemes-e, mert nehezebb nehézségi szinten már egy vezetői hiba is az elsőségünkbe kerülhet). A szervízparkban nem kell törődnünk a sérülések javításával, a játék magától megcsinál mindent, nekünk csak be kell ülnünk az újjáépített autóba. Ezzel a megoldással a felhasználóknak akartunk könnyebbséget okozni (hangos nevetés a padsorok felől...).

Ítélet. Meghallgattam mindkét felet, és úgy gondoltam, magam is megnézem a per tárgyát (egy 95%-os verzióhoz volt szerencsém, kis hazánk szerkesztőségeiben ez a változat járt körbe-körbe). Egy hetes tesztelés után igazat adok az alperes állításainak, de az ellenérdekű fél által felsorolt hibák többet nyomnak a latban. Ilyen nagy múltú sorozat „legfrissebb” tagját nem lett volna szabad ennyire félkészen kiadni (az a bizonyos 5% még talán jelenthet valamit; legjobban az optimalizálást tartom fontosnak, mert élvezhető grafika jelen pillanatban csak nagy teljesítményű hardvereken érhető el). Sajnos be kell látnunk, hogy kiestünk a célcsoportból. Ha nem konzolon játszunk, már nem is vagyunk fontosak. Mindezt az is alátámasztja, hogy novemberben várható a negyedik rész (már képeket is megcsodálhattunk), ám PC-s változatot legjobb esetben is csak a szokásos fél év csúszással remélhetünk. Abban viszont nem vagyok biztos, hogy érdemes várnunk, mert félő, hogy megint csalódásban lesz a részünk. Inkább vegyük elő a Colin 1-et, a Rally Masterst vagy a Rally Trophyt. Hiába sokéves programok, azokban legalább nem csalatkozunk. Az ítélet jogerős.

Tasnádi Zoltán

67%

grafika 22/25
zene/hang 8/15
játékélmény 24/40
kategórián belül 11/15
összhatás 2/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás [demo]

PRO: „olyan Colinos", az autók nagyon szépek, sérülések kidolgozása

KONTRA: „olyan Colinos", rég elavult vagy kitalált adatok, brutális gép kell hozzá, a replay egy nagy 0, a multiplayer katasztrófa, több nem fér ide

MINIMUM GÉPIGÉNY

P700, 128 MB RAM, 3.3 GB HDD, D3D

ARENA

Colin McRae Rally 92%
Colin McRae Rally 2.0 ....83%
Rally Trophy................................96%

Az autómosók ma is nagyot fognak kaszálni.

A havas pályák más vezetési stílust igényelnek.

Restaurant Empire

A kódokat játék közben, bármikor beírhatjátok:

Shift+Alt+C - $100000
Alt+Ctrl+E - összes étterem fejleszthető
Shift+Alt+F - ételminőség felértékelése
F11, majd Shift+Alt+V - feladat elfogadása

The Hulk

A játékban kétféleképpen használhattok kódokat. Az első verzióban a játékban kell beírni őket, míg a második esetében már egy külső file-t is kell készítenetek. Nézzük az első esetet, mely további két részből áll. Az első részben a kódokat az Options/Code területen kell beírni, és az Options/Special Features/Cheats részben bekapcsolni.

GMMSKIN - sérthetetlenség
FLSHWND - regenerálás
ANGMNGT - "Düh szint" a maximumon
GRNCHTR - végtelen folytatás
HLTHDSE - dupla életerő Hulknak
BRNGITN - dupla életerő az ellenfeleknek
MMMYHLP - fele életerő az ellenfeleknek
FSTOFRY - Gonosz Ütés
BRCESTN - puzzle megoldása
NMBTHIH - High Score lista törlése
TRUBLVR - összes pálya engedélyezése

Ha megkeresitek a Game Terminal-t, oda további kódokat írhattok be:

FIFTEEN - Desert Battle Movie Art engedélyezése
JANITOR - Gray Hulk engedélyezése
NANOMED - Hulk Movie F/X engedélyezése
PITBULL - Hulk vs. Hulk Dogs Movie Art engedélyezése
SANFRAN - Hulk Transformed Movie Art engedélyezése

A második módszer szerint egy args.txt nevű file-t kell elmentenetek a játék könyvtárába, ami az alábbiakat tartalmazhatja:

-supersoak - minden engedélyezése
-fesoak - speciális dolgok engedélyezése
-soak - start az első szinten

The Sims: Superstar

A kódokat a CTRL+SHIFT+C gombkombináció lenyomása után lehet begépelni. Egyszerre több kód is beírható, ha pontosvesszővel választjátok el őket.

autonomy # - gondolkodás szintjének beállítása (# értéke 1-100 között állítható)
draw_all_frames on/off - minden kép kirajzolása (paramétere: be/ki)
edit_char - karakter szerkesztése
grow_grass # - a fű növekedésének beállítása (# **értéke 1-150** között állítható)
history - "Family History File" mentése
interests - karakter személyiségének cseréje
log_mask - eseménynapló beállítása
lot_size # - csoport méretének megadása
map_edit on/off - segédvonalas térkép megjelenítése (paramétere: be/ki)
rosebud - kapunk $1000-t
route_balloons on/off - alap oktatás bekapcsolása (paramétere: be/ki)
set_hour # - idő beállítása (# értéke 1-24 között állítható)
set_speed # - játék sebességének beállítása (# értéke -1000 és +1000 között állítható)
sweep on/off - erőforrás-ellenőrzés bekapcsolása (paramétere: be/ki)
tile_info on/off - "Tile Info" bekapcsolása (paramétere: be/ki)
water_tool - vizesárok építése
! - az utolsó cheat ismétlése

Enter the Matrix

Elsőként a Hacking rendszerben írjuk be a CHEAT.EXE parancsot, ezzel aktiváljuk a cheat funkciókat, melyeket az alábbi numerikus kódok begépelésével működtethetünk:

7F4DF451 - végtelen élet
1DDF2556 - végtelen lőszer
69E5D9E4 - végtelen fókusz
0034AFFF - összes fegyver
FFFFFFF1 - az ellenfél nem lát
4516DF45 - az ellenfél nem hall
7867F443 - gyorsabb logo
D5C55D1E - multiplayer
13D2C77F - bónusz pálya
FFF0020A - gyorsabban visszatöltődő fókusz
FF00001A - turbó mód
3T9JBE22 - véres mód
BB013FFF - Alacsony gravitáció
312MF451 - Taxivezetés

Szintén a Hacking rendszerben gépelhetjük be a LOGIN parancsot, majd a parancslistából válasszuk a Login-t. COWBOYCURTIS vagy FREEMIND azonosítóval Morpheus üzeneteit hallgathatjuk meg, a számokra kattintva.

Ha végigtoljuk a játékot, egy kis ízelítőt nézhetünk meg a The Matrrix: Revolutions-ról.

Tropico 2: Pirate Cove

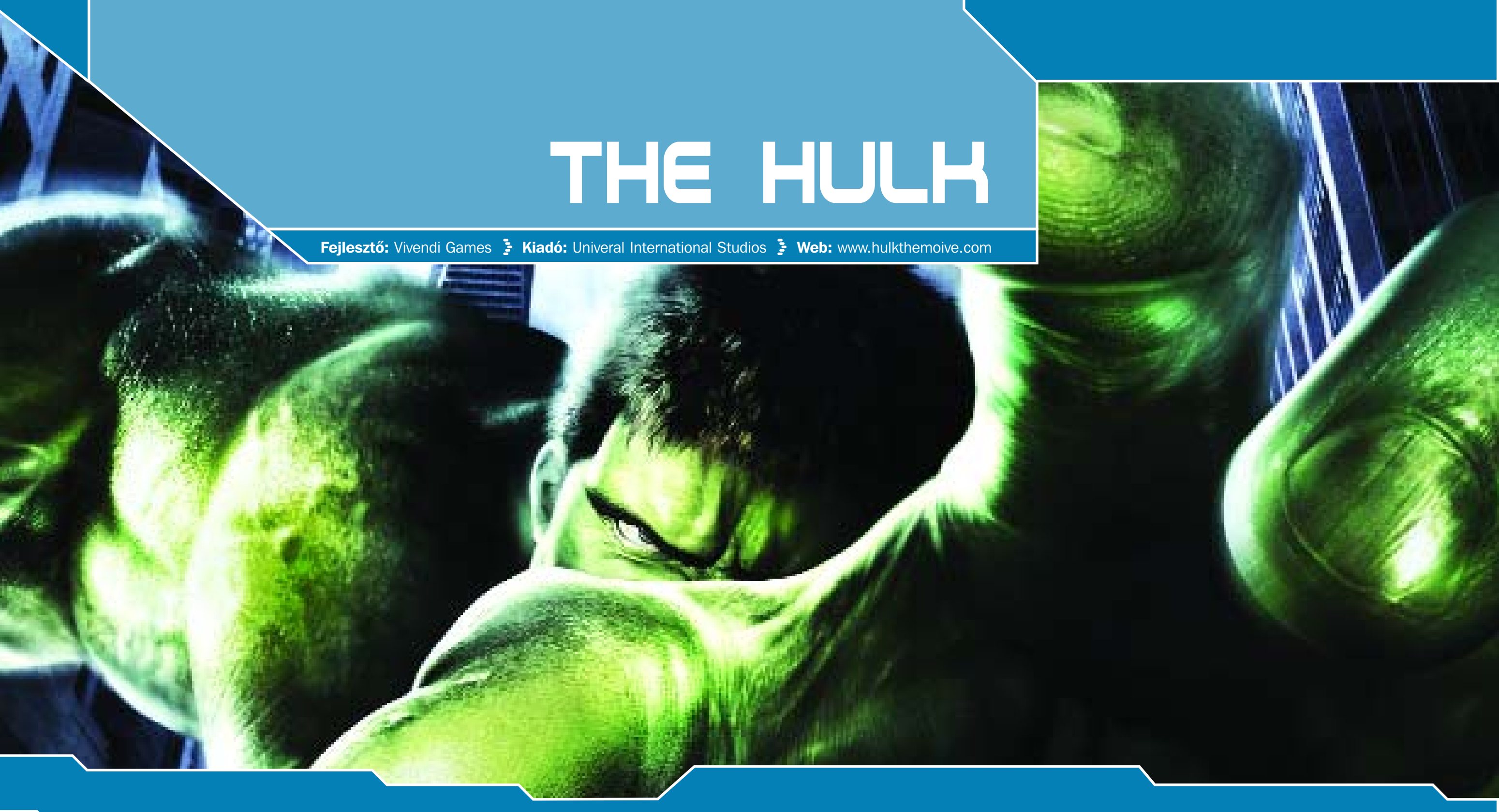
A cheat kódokat a CTRL és a SHIFT billentyűk nyomva tartása mellett kell begépelni:

booty: pénzünk 2000-el növekszik
timber: +100 fa (fűrészmalom kell hozzá)
goape: A kiválasztott kalóz dühös lesz
goforit: A kiválasztott rab szökni próbál
freebuild: Szabad építkezés
normbuild: Normális építkezés
britinv: Brit invázó
frenchinv: Francia invázó
spaininv: Spanyol invázó
loseit: Pálya elvesztése
winit: Pálya megnyerése

Rise of Nations

A kódokat az Enter megnyomása után írhatjuk be.

cheat pause [1|0] - játék megállítása/elindítása
cheat sandbox - emberi játékosok
cheat ai [on|off|debug] gépi gondolkodás ki/bekapcsolása
cheat safe - gépágyúk telepítése az emberi városok köré
cheat diff [?:0-5] - nehézségi szint beállítása
cheat achieve - teljesítmény kijelzése
cheat ally [kivel] - szövetség a kiválasztott nemzettel
cheat peace [kivel] - béke a kiválasztott nemzettel
cheat war [kivel] - háború a kiválasztott nemzettel
cheat meet [kivel] - találkozás a kiválasztott nemzettel
cheat unmeet [kivel] - nemtalálkozás a kiválasztott nemzettel
cheat human [kinél] - gépi vezérlés kikapcsolása
cheat computer [kinél] - gépi vezérlés bekapcsolása
cheat defeat [kit] - kiválasztott nemzet legyőzése
cheat victory [ki] - kiválasztott nemzet győzelme
cheat tech [kinél][tech|all][(on|off)] - megmutatja vagy megváltoztatja a technológiát
cheat resource [kinél][fajta|all][+|-][mennyiség] - megmutatja vagy megváltoztatja az erőforrásokat
cheat age [korszak][kinél] - megmutatja vagy megváltoztatja a korszakot
cheat military [szint][kinél] - megmutatja vagy megváltoztatja a katonai szintet
cheat civic [szint][kinél] - megmutatja vagy megváltoztatja a polgári szintet
cheat commerce [szint][kinél] - megmutatja vagy megváltoztatja a kereskedelmi szintet
cheat science [szint][kinél] - megmutatja vagy megváltoztatja a tudományos szintet
cheat library [szint][kinél] - megmutatja vagy megváltoztatja az összes szintet
cheat bbox (1|0) - bounding box mód
cheat ranges (1|0) - lőtávolságok mutatása
cheat die [o[,ki]|választ] - kiválasztott egység(ek) megölése
cheat damage (o[,ki]|választ)[+|-]sérülés] - sérülés okozása a kiválasztott egység(ek)nek
cheat insert [#]típus neve[who=RED][x,y]) - épület lerakása a kiválasztott pontra
cheat add [#]típus neve[who=RED][x,y]) - egység vagy épület lerakása a kiválasztott pontra
cheat finish - kiválasztott épületek befejezése
cheat bird - Wild Bird dobása a kiválasztott pontra
cheat nuke - Nuke dobása a kiválasztott pontra
cheat pack - kiválasztott egységek összepakolása
cheat deploy - kiválasztott egységek telepítése
cheat reveal [1|0] - teljes térkép felfedése
cheat explore (explore[normal|explored|all]) - felfedezés konfigurálása



THE HULK

Fejlesztő: Vivendi Games **Kiadó:** Univeral International Studios **Web:** www.hulkthemoive.com

Felragadt a sajt fele a pizzás doboz belsejére, de a futár már kikanyarodott az utcából, mire észrevennéd? Csak hatszemélyes a lift, és te lennél a hetedik? Beléd köt a cipőboltban egy eladónak álcázott női terminátor?... Ismerős helyzetek? Mindennapjaink olyan apró, de idegesítő kis szituációi, amikor úgy szökik felfelé bennünk az adrenalin, mintha rakétával lőnék ki. Mit tesz ilyenkor az egyszeri ember? Megpróbál elszámolni tízig, megeszik egy tábla csokit, vagy leül játszani a Postal 2-vel... Pedig mindnyájunkban lakozik egy fenevad, ami csak az alkalomra vár, hogy útjára eresszük. Nos, hősünkben, Bruce Bannerben ez látványosabban ölt formát, mondhatni létformát, mint az átlagemberben. De mivel közöttünk minden bizonnyal csak elenyésző számú Bruce Banner akad, ezért nem maradt más lehetőségünk, mint Postal 2 helyett a The Hulk című játékot választani, és teret adni egy virtuális fenevadnak.

Még alig száradt meg a nyomdafesték Rozsomák (X-Men) csúfos bizonyítványán, de képregény apuka és videojáték anyuka már be is íratták a következő csemetéjüket a PC iskolába, hátha ő jobb jegyeket szerez majd. A körítés nagyon hasonló, ugyanúgy egy képregényhős személye köré épült kultuszt hívatott öregbíteni a játék, és erre kitűnő alkalmat biztosít, hogy a filmváltozat is mostanában ostromolja a mozikat.

Hulk történelem. Stan Lee, a legtöbb szuperhős szülőatyja 1962-ben debütált új karakterével, Hulkkal a Marvel Comics képregénykiadónál. Hulk eredeti személyisége, polgári nevén Bruce Banner egy átlagos figura, semmit nem vennénk észre rajta, ha szembejönne az utcán. Egy balul elsült nukleáris kísérlet azonban megváltoztatta az életét. Ennek következtében egy elég látványos skizofrénia áldozatává lett: ha stresszhatás éri, átváltozik egy emberfeletti erővel rendelkező zöld óriássá, Hulkká. A két személyisége csatát vív belsőjében, szeretne szabadulni, de tudja, hogy Hulk léte korántsem felesleges, hisz nem ő az egyetlen a világon hasonló áldással vagy átokkal, de ő az egyetlen, aki a jó oldalon áll. A Hulkot sokan a Marvel legjobb képregényeként tartják számon, a figura szó szerint berobbant a köztudatba, és azóta könyvek és ajándéktárgyak ezrei jelentek meg róla, rajzfilmsorozat és TV-s sorozat is készült belőle. Legegyedibb érdeme pedig talán az, hogy ő az egyetlen képregényhős, aki után egy pankrátor elnevezte magát. Bár valljuk be, elég hülyén hangzana a ringben, hogy a győztes: Batman Hogan! Mostanában azonban kezdett eltűnni a köztudatból a nagy zöld mutáns, úgyhogy pont kapóra jött, hogy a Marvel filmláz idején ismét megmutatta magát Hollywoodnak.

A játéknak egyedi történetet írtak. Bruce egyik rémálmában csöppenünk az események középpontjába, amikor ismét elragadja őt énjének sötét oldala miatt érzett keserűség, és kitörni próbál. Nem csoda, hogy ébredés után kapva kap az esélyen, amit Professzor Crawford (micsoda alakok vannak Cindy családjában) ajánl fel neki, miszerint végre megszabadulhat Hulktól. Ehhez nem kell mást tennie, csak belopózni egy titkos kutatásokat folytató katonai bázisra, és követni az utasításokat. Bruce annyira szeretné visszakapni a normális életét, hogy észre sem veszi, hogy önként csapdába sétál. A körmönfont kutató csak arra használja Hulkot, hogy elszívja az erejét, amiből önmaga is mutálódni lesz képes, és világhatalomra törhet. Az új énje, Ravage lesz a játékban nagy üldözött ellenfelünk, és innét el is kezdődik a versenyfutás.

Többet erővel, mint ésszel. A játékot egy sajátos kettősség jellemzi, amit úgy gondolom, hogy vétek lenne összetettségnek nevezni. Ez a kettősség abban mutatkozik meg, hogy egyes epizódokban Hulkot, másikakban pedig Bruce-t vonhatjuk irányításunk alá. Ez két teljesen különböző

A benzinkút kabalafigurája.

Hulk nem hisz a gabonakörökben.

I'm the King of The World

Real time Hulk-a-töltő

Gyere a gazdihoz

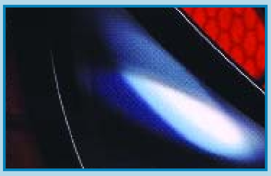
Ravage a legjobb barátunk

játékstílust ígér. A zöld gigász személyében törünk, zúzunk, aprítunk, erőnket fitogtatjuk. Tömény, izzadságszagú akció minden mennyiségben. Kombók hada, és az utolsó pixelig amortizálható környezet. Minden összetörhető, szétzúzható, felrobbantható. Bármely tereptárgyat felkaphatjuk, és fegyverként használhatjuk, hozzá is vághatjuk ellenfeleinkhez, vagy amúgy is hatalmas erőnket még jobban megnövelve azzal csapdoshatunk. Nagyon jól mutat például, ha kitépünk egy csatornát, és beállunk baseballjátékosnak. Emlékeztet is a Mátrix újratöltött változatának egyik sarkalatos jelenetére. Persze ez interaktív formában azért élvezetesebb. Mindemellett Hulk önkezével is nagyon jól bánik, ereje és a gammasugárzó képessége sakkban tartja a Nemzeti gárdát. Rengeteg kombináció áll rendelkezésre, hogy miképp végezhetünk ellenfeleinkkel: a klasszikus, „addig üssük, amíg meleg”-en kívül fel is emelhetjük, és a szakadékba dobhatjuk őket, vagy robbanékony tárgyhoz vághatjuk őket. Sőt egy légbekapott katona a többiek ellen is bevehető. Ha pedig elektromos pajzszsal felszerelt hadosztály érkezik, célszerű robbanó hordók után nézni, amikkel aztán könnyű szerrel tizedelhetjük a népet. Azért ne ijedjünk meg, hogy túl könnyű dolgunk lesz a lehetőségek ilyen széles skálája közepette, mert az ellenfelek Smith ügynökmód szaporodnak (hol van már a gombamód...?), és se elejük, se végük. Pedig vannak olyan pályarészek, ahol csak megfelelő mennyiségű ellenlábas túlvilágra küldése után nyílik meg a továbbvezető út. Nagy hibának tartom, hogy a játék a környezetet is újragenerálja, a már felrobbantott kocsik, a széttört ládák egy idő után újra megjelennek, sárba tiporva a realitás legkisebb érzetét is. Bruce-ként pedig egy a ma virágkorát élő taktikus, lopakodós játékstílus keretében tudhatjuk meg, hogy milyen rossz is az egértámogatás hiánya. Hogyan mérjük fel, hogy merre tekintenek az őrök, ha azt sem láthatjuk, hogy hol vannak? Persze van egy billentyű a körültekintésre, de naiv dolog lenne feltételezni, hogy ez helyettesíti az egeret. Pedig az elején el voltam ragadtatva, hogy az X-Men horribilis kamerakezelése után Hulk egy valódi kezes óriásbárány, de a bujkálós részeknél kiábrándultam ebből az operatőri automatizmusból. Ezek a jelenetek szinte csak fűszerei a játéknak, mert jóval kisebb hányadát teszik ki az egésznek, mint a verekedős epizódok. Nem különösebben nehezek, de nagy türelmet igényelnek, mert nincs szusszanás félúton, ugyanis csak pálya végén lehet menteni. Néhol találkozhatunk egy-két könnyedebb logikai feladat imitációjával, amelyeket még Vágó István országos IQ tesztjének legegyügyűbb kérdései között sem érhette volna a versenyképesség vádja.

SZUPERHŐSÖK VÁSZNON ÉS MONITORON.

Minden bizonnyal nem véletlen, hogy a játékgyárosok a szuperhősök digitális mozgóképes reinkarnációi után hozzák létre az interaktív digitális mozgóképes reinkarnációt. Hiszen a filmváltozat szinte újranépszerűsíti a főhőst, lesöpri a padlás porát a rég eltett képregényekről, vagy teljesen új rétegekkel ismerteti meg a legendákat. Ekkor persze mindenki többet akar kapni régi kedvencéből, vagy új keletű rajongásának tárgyát szeretné új dimenziókba helyezni. Így máris elébe lehet menni annak, hogy ezek az emberek szívesen ragadnák magukhoz az irányítást. Íme egy pár darab a filmen és játékban is megjelent egykori képlegényekből.

Batman: Az egyik legrégebbi filmadaptáció. 1989-ben követték el az első részt Michael Keaton-nel a főszerepben, azóta három másik epizódot és két új Batman-t látott a denevérember filmuniverzuma. Nem régiben minden előmelegítés nélkül a Batman: Vengeance című játékban láthattuk viszont kedvenc hősünket.



Spiderman: A Pókember rajzfilmsorozat formájában már régóta hódított, és több számítógépes és videojáték is jelent meg a főszereplésével, ám a filmváltozatra egészen tavalyig várni kellett – de megérte a készítőknek a késleltetés, mert elképesztő mennyiségű pénzeket taroltak vele. A mozit két játékadaptáció is övezte, melyek közül a Spiderman: The Movie talán az eddig megjelent legjobb képregény-alapú játék.

X-Men: Ez nem egy ’egy hős’ központú történet, hanem egy nagy marék mókás mutáns mutatja meg magát a moziban és számítógépeink képernyőjén. A két moziverzió előtt fejet hajtanak a rajongók, de a X-men 2: Wolverine’s Revenge című játék az utóbbi idők egyik legsúlyosabb veresége volt.

Nincs túl halkan ez a Hulk kan. Kivitelezés szintjén nem érheti többrendbeli vád a Hulkot, pedig ez a mai világban szinte már paradoxon, tekintve, hogy többplatformú játék PC-s változatáról van szó. A világa egész látványos, persze még így is alulmarad a Pókember legújabb kalandjának külcsínével szemben, de gyönyörű robbanások, Mátrixot idéző oszlophámlások, repedező padlók és falak jelennek meg képernyőnkön. A figurák pedig a cel-shading eljárásnak köszönhetően átmenetet képeznek a filmes és a képregényes megjelenítés között, és meg kell mondjam, jól mutatnak. Az epizódok közti filmbetétek pedig egyenesen fantasztikusan sikerültek.
A játék szereplőinek hangjainak egy részét a filmből kölcsönözték, ami már eleve magasabbra tolja az auditív nívót. Half-life vámpír hangját emelném ki, ami kitűnően vérfagyasztóra sikerült. A robbanások, és egyéb környezeti zajok is mind jól szerkesztettek. A zenék pedig remekül követik az eseményeket. Lopakodás közben misztikusabb, míg verekedős jelenetek közepette impulzívabb, pergőbb dallamok csendülnek fel.

Végjáték és végítélet. A végére azt mondanám, hogy a Hulk kicsit helyrepofozta a képregény-átiratok becsületét az X-Men nevű terrorcselekmény után, de nem vitt véghez korszakalkotást. Hiába a két játékstílus, így is hamar unható, hiszen a verekedés egyhangú, szinte csak mennyiségi attribútumokban nő túl önmagán, a lopakodás pedig vontatott, és egy idő után unalmas. Mire pedig igazán megunnánk, addigra már teljesíthető is az egész – és ami pedig még ennél is gyorsabban véghezvihető: semmi perc alatt felejthető...

Ulukai

73%

grafika 21/25
zene/hang 13/15
játékélmény 25/40
kategórián belül 11/15
összhatás 3/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

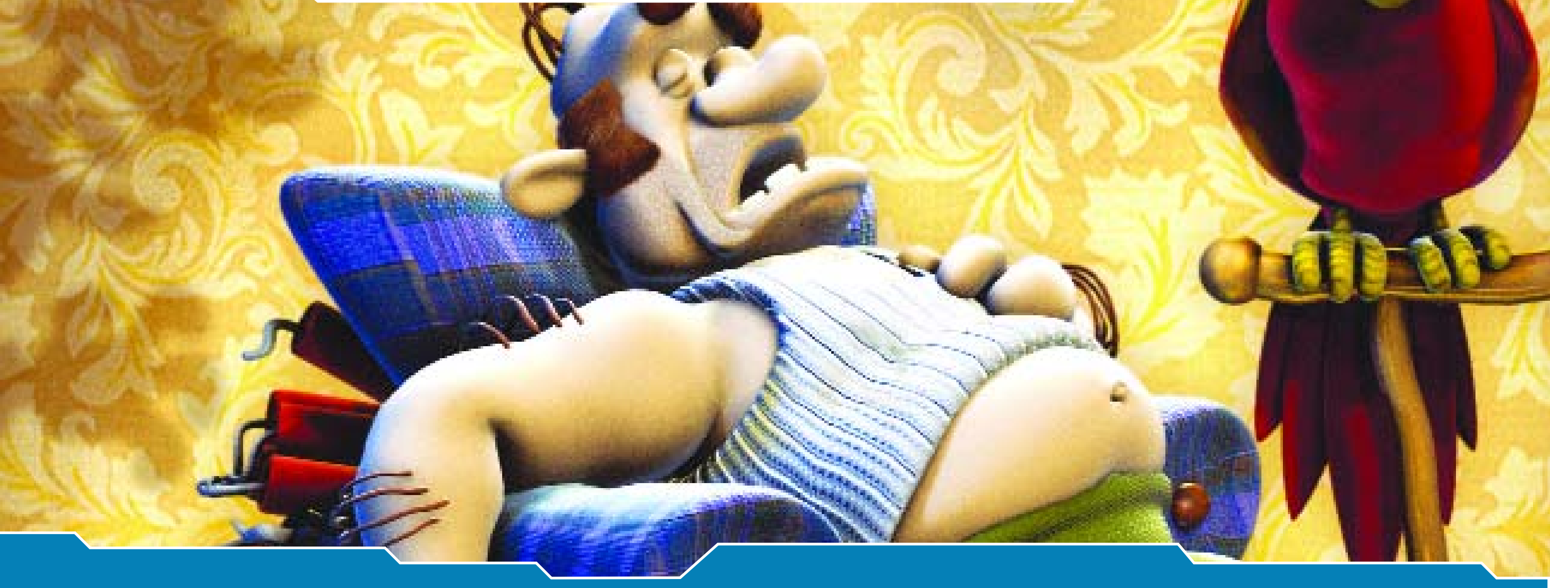
PRO: Kétféle játék stílusos, interaktív, rombolható környezet, látványos grafika, jó hangok
KONTRA: Túl könnyű, egy idő után egyhangú, nincs egér támogatás

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500 Mhz, 128 MB RAM, 1,45 Giga HDD, D3D

ARENA
Spider-Man: The Movie 74%
Batman Vengeance 61%
Spider-Man 67%

POKOLI SZOMSZÉDOK

Fejlesztő: JoWooD Vienna **Kiadó:** JoWooD **Web:** www.neighbours-from-hell.com

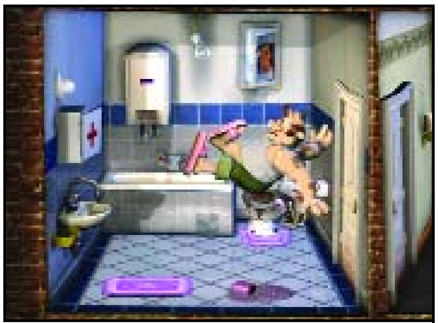


Pár éve még elmebeteg dolognak tűnt volna a játék alapötlete – nevezetesen, hogy egy olyan TV-show főszereplőjét kell alakítanunk, akinek az a feladata, hogy belopózzon mit sem sejtő szomszédja bekamerázott házába, és ott a legkülönfélébb aljasságokat elkövetve borsot törjön az áldozat orra alá, több millió néző szeme láttára. Napjaink valóságshow-i azonban messze túlszárnyalják a legőrültebb fantáziát is, úgyhogy abszolút hihető a dolog, nincs ezzel semmi gond. Ráadásul alapvető emberi gyengeség a káröröm, gondoljunk csak a burleszkfilmekre vagy a bohóctréfákra, ahol elég, ha valaki belelép egy gereblyébe, tortát dobnak az arcába, vagy hanyatt esik egy banánhéjon, és máris biztos a siker. A játékbeli show is pont erre épít.

Show és bors. Főszereplőnk Woody, a műsor új sztárjelöltje. Feladatunk, hogy az adott adásidény alatt minél magasabb nézettséget érjünk el, és a végén hősünk elnyerje a győztesnek járó „Aranyszomszéd” díjat. Egy-egy adás a szomszéd valamely jellegzetes napjára épít – hol mamácskája szülinapjára készül, hol vadászkalandjain nosztalgiázik, hol egyszerűen „vasárnapot ül”, azaz terpeszkedik a tévé előtt, és vedeli a sört. Amint belépünk a házába, három feladatunk van: kifigyelni a napi rutin útvonalát, kitalálni, hogyan tudunk ebbe mesteri módon beleavatkozni, és megtalálni ehhez a megfelelő eszközöket a fiókokban, az orvosságos szekrényben, a hűtőben vagy épp a szemetesben. Eközben természetesen gondosan kerülni kell a találkozást áldozatunkkal, hiszen ha elkap minket, alaposan helybenhagy, és vége a műsornak. Ezért fél szemmel mindig figyelni kell a jóember bal alsó sarokban virító fejét, itt mindig látható egy gondolatbuborékban, hogy hova készül, és ha abban a helyiségben vagyunk, gyorsan el kell tűnnünk, de bebújhatunk a szekrénybe vagy az ágy alá is. Szintén itt láthatjuk a „haragmérőt” – amint áldozatunk belesétál egy csapdánkba, ez felszáguld a maximumra, majd szép lassan visszatér a normális szintre. Ám ha sikerül még egy aljasságot elkövetni ellene, mielőtt ez megtörténne, az igen pozitívan hat a nézettségre. Lássunk egy egyszerű példát, a fent említett vasárnapi menetre: találunk a házban hashajtót, szappant, vécépapírt, tojást. A papírral eltömjük a vécét, a konyha kövére letesszük a szappant, a mikróba a tojást, a konyhaasztalon álló sörbe beleöntjük az orvosságot. A jóember kicsattog sörért, észreveszi a mikróban felrobbant tojást, kipucolja, ám mielőtt megnyugodhatna, rálép a szappanra, és zakózik nagyot. Ezután megissza a sört, hamarosan kirohan a vécére, ahol bármekkora is a szükség, kénytelen vécétisztítással bajlódni. És ez így megy tovább. Az adások során egyre több helyiség válik elérhetővé, így bonyolódik a helyzet, sőt egy papagáj és egy kutya is bekerül a képbe, „akik” mellett csak lábujjhegyen osonva sunnyoghatunk el, és csendben kell dolgoznunk, különben riasztják a gazdit. Ráadásul a későbbiekben még a megfelelő időzítésre is kell figyelnünk – a gyerekek által a konyhaablakon át berúgott lasztinak tekegolyóra kicserélésére alig pár pillanatunk lesz. Mindenre megadott időnk van (bár ez kikapcsolható), és a minimálisan elérendő nézettségi százalék is meg van szabva az egyes feladatokra. Összesen három adásidény 14 epizódjában bizonyíthatjuk, hogy mi vagyunk a legjobb, legaljasabb, legpokolibb szomszédok.

Szemnek és fülnek. A játék grafikája első osztályú, engem legjobban az igen remek „Wallace és Gromit” sorozat képi világára emlékeztetett. Nem tudok mást mondani: térdre borulok a JoWooD minden illetékese előtt, hogy nem lovagolták meg a 3D-s divathullámot! Ebben a műfajban csakis ennek a 2,5D-s „szprájtos” megoldásnak van szerintem létjogosultsága, ez a játék erre tökéletes bizonyíték. Igaz, a fix 800x600 nem mondha-

Szomszédunkat ismét sikerült feldühíteni.



Szükség lesz arra az elsősegély-dobozra...

Arcszesz helyett ragasztó... nekünk tetszik.

A játék honosítva került a boltokba.

Az öreg megint babot vacsorázott.

Megrázó élmény a mosókonyhában.

tó túl korszerűnek, minimum egy 1024-et még elbírtam volna viselni, de tény, hogy mindezek miatt szerintem nincs kis hazánkban az a vas, amin ne kocogna el a játék, ami tekintve a magyar PI, PII átlagot (14”-os monitorral) nem kis szó. A zene stílusos, sajnos sok beszédhangot nem hallunk, pedig fel lehetett volna dobni az egészet például a show moderátorának poénos beszólásaival (mint a Devil Inside-ban). A stuff amúgy tele van képi és nyelvi humorral, amit ráadásul szépséges anyanyelvünkön is élvezhetünk.

Szépen, (majdnem) jól, magyarul. Dicséretes, hogy nagyon hamar elkészült a magyar verzió, ráadásul szinte tökéletes, én úgy 90%-ra értékelem. Sajnos bosszantó helyesírási hibák akadnak benne, leginkább a minden epizód végén előbukkanó párbeszédablak „Előröl” gombfelirata, vagy a leírásokban olvasható „bosszút álj”, és „a kád megtellik”. Van jó pár szóhasználati hiba is, és – de ez már talán kukacoskodás – a szakmai része is biceg, például a „Csapó indul!”, amit egyszerűen csak így szokás bemondani: „Csapó!”, és szerencsésebbnek tartottam volna a „forgatás” kifejezés helyett a „felvétel” használatát. A beállító menüben is volt pár fölöslegesen eltúlzott, tükörfordításra utaló kifejezés, ám ezzel együtt megfelelő a fordítás minősége, és ami fontos, jól adja vissza a játék hangulatát. Azt azonban hozzá kell tennem, hogy a nálam járt verzió szöveganyaga a kiadó szerint még nincs teljesen kész, így remélem, a fentieket kijavítják a végleges, piacra kerülő változatban. Egyet azért hadd jegyezzek meg itt: bár magyarul beszél a drága, azért én óvatosan engedném a közelébe a család gyermektagjait – nem lennék teljesen nyugodt, ha megtanulná a kölyök, hogy jó móka belelógatni egy tócsa vízbe a lecsupaszított és a konnektorba dugott 220-as vezetéket, vagy bekenni pillanatragasztóval apuci kalapját...

(Csak a történelmi hűség kedvéért jegyzem meg, hogy a főcím alatt megjelenő „Rossz szomszédság örök átok” helyesen: „Rossz szomszédság török átok” – ez a mohácsi vész után került be a nyelvbe, Arany Fülemüléjében is így szerepel.)

Kissé show-tlan... Annak ellenére, hogy a játék nekem nagyon bejött, és igazán élveztem minden vele töltött percet, mégis kénytelen voltam kissé szigorúbban értékelni. Ennek első magyarázata, hogy rendkívül rövid, én egyetlen délután, ebéd-vacsora között (közbeiktatva egy gyors uzsonnát) végigtoltam. Ráadásul az újrajátszási értéke is elég alacsony, hiszen semmi véletlenszerűség nincs a dologban, egyetlen motiváció csak az lehet, ha valaki abszolút 100%-ra akarja teljesíteni az egészet (én a legtöbb menetben két-három nekifutásra 97%-ot értem el). A játékot sokkal izgalmasabbá lehetett volna tenni, ha áldozatunk nem mindig ugyanazt az útvonalat járja be, ha a feladatainak végrehajtási sorrendjét variálja, vagy ha a „merényletekhez” való tárgyak helye egy-egy újabb nekifutáskor változik, esetleg bizonyos akciókat többféle módon is (egyszerűbb vagy bonyolultabb) kivitelezhettünk volna, és ennek megfelelően értékelte volna a játék tevékenységünket (vagy ha mondjuk a kutyus mászkált volna a házban összevissza). És volt még egy bánatom: sajnos a kiszámított idő miatt sok poénról lemaradtam, hiszen épp akkor, amikor áldozatom belesétált valamelyik csapdámba, én épp a ház túlfelén készítettem elő az újabb csapást. Ugyan a menüben be lehet kapcsolni, hogy ilyenkor a kamera ugorjon oda, de ez elég zavaró; ha ilyenkor megállt volna az idő, majd a jelenet végén visszatért volna Woody-hoz az irányítás, máris meg lett volna oldva a helyzet, de akár egy Sims-féle PIP, azaz kép a képben megoldást is el tudtam volna képzelni, vagyis hogy egy kis ablakban megjelenik a látnivaló. Mindezeket persze ki lehet küszöbölni, ha kikapcsoljuk az időlimitet, csakhogy ezzel meg épp a maradék izgalom veszik el... Mindezekkel azért a kiadó is nagyjából tisztában volt, hiszen a játék a budget kategóriában jelenik meg,

...de azért finom! Sajnos ritka manapság az eredeti játékötlet – épp ezért becsülendő, ha valamely cég egy ilyennel rukkol elő. Igaz, a JoWooD bécsi stúdiójának játékában fel lehet fedezni egy-egy régebbi témát (lásd külön), de összességében friss, ötletes és rendkívül igényes, így napjaink tucattermékei közül – hibái ellenére is – kiemelkedik. Jómagam örülnék, ha lenne folytatása, mert igen hamar rákaptam az ízére, csak épp sajnos a fél fogamra se volt elég. De lehet, hogy én vagyok túl torkos – így oldalról szemlélve magamat a tükörben ebben van is valami...

MÚZSÁH

A hozzám hasonló veterán játékosokban kellemes emlékeket hozhat felszínre az NFH, hiszen alapötletében, mechanikájában és kinézetében emlékeztet a First Star 1984-es világsikerére, a MAD magazin népszerű sorozatán alapuló Spy vs. Spy-ra. A játékban egy fekete és egy fehér kémholló igyekezett borsot törni egymás orra alá. Ott is össze kellett szedni a megfelelő anyagokat, majd a Trapulator segítségével elkészíteni a megfelelő csapdát. A nagy, és akkor forradalminak számító ötlet a Simulvision, azaz az osztott képernyő volt – mivel láthattuk ellenfelünk cselekvését, miközben a csapdát készítettük, figyelni kellett erre is, és lehetőség szerint kikerülni a merényletet, ha pedig egy helyiségbe kerültünk, jöhetett a test test elleni küzdelem. A játékból három rész készült a valaha létezett összes platformra, és másfélmillió példányban kelt el. Hadd említsek meg még két játékot, mely szintén felködlött bennem: a Cryo akciójátéka, a Devil Inside (2000), melyben szintén egy TV-show közönségét kellett szórakoztatni (ott zombiirtással), és a Dynamix/Sierra remek gyermeke, az Incredible Machine is, hiszen szerencsétlen szomszédunkat itt is egy hasonló ördögi mechanizmus részévé kell tennünk...

“Most már kikapcsolhatja a számítógépét.”

]{redenc

84%

grafika	24/25
zene/hang	12/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: BÁJOS GRAFIKA, VICCES ANIMÁCIÓK, HUMOROS JÁTÉKMENET

KONTRA: NAGYON RÖVID, NEM TÚL VÁLTOZATOS

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 450 MHz, 64 MB RAM, 1.1 GB HDD

ARENA

Incredible Machine	90%
Even More Incredible Machine	76%
Return of Incredible Machine	78%

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Nagyon ritka, hogy valaki megszállott játékosból első osztályú játékfejlesztővé, majd élvonalbeli játékkiadóvá váljon. A játékok iránt érzett szenvedély általában nem összeegyeztethető az üzletember hűvös racionalitásával. E havi sztárvendégünknek azonban sikerült a lehetetlen, fejlesztőből lett kiadóként forradalmasította a játékipart. Íme, a játékpiac egyik élő legendája:

A FEJVADÁSZ: SCOTT MILLER

Scott Ausztráliában látta meg a napvilágot, '61-ben. Egészen kicsi kölyökkorában beleszeretett a játéktermekbe, évi több ezer dollárt szórt bele a Space Invadersbe és társaiba. Alig volt még 14 éves, amikor a szülei vettek neki egy Wang 2000-es számítógépet, hátha az eltereli a figyelmét a játéktermekről. A terv totálisan balul sült el, Scott a gépet is játékra használta, és mivel akkoriban még nemigen lehetett játékokat venni, hát magának írta őket. Amikor középiskolás lett, és a szüleivel Amerikába, Texasba költözött, rájött, hogy a játékprogramozás amellett, hogy kiváló szórakozás, akár jövedelmező is lehet, és elkezdte a játékait elpasszolni különféle kiadóknak és magazinoknak: darabjáért 200 dollár ütötte a markát. 17 éves korában haverkodott össze a hozzá hasonlóan játékőrült iskolatársával, George Broussard-ral, akivel közösen hamar Dallas játéktermeinek sztárjaivá váltak, több száz fős játékversenyeket nyertek. A főiskola mellett (vagy inkább helyett) is elsősorban játékokkal foglalkozott, George-dzsal közösen kb. száz (!) játékot írtak, ebből több mint húsz meg is jelent a Softdisk vagy az IB Magazette lemezmellékletein, National Video Game Players Association néven játékosszövetséget alakítottak, saját magazint adtak ki, sőt, könyvet írtak a különféle játéktermi gépek játékaiban alkalmazható trükkökről (hatalmas bukás lett, alig pár száz fogyott belőle, nem hozta be még a nyomdaköltséget sem). Még zenekarban is játszott, a Game Theory nevű banda dobosa volt: mindezek mellett nem csoda, hogy nem jutott el a diplomáig... (Csak egy félév hiányzott neki.)

A shareware csoda. Ha már a játékok miatt tették ki a főiskoláról, logikus volt, hogy a játékiparban helyezkedjen el: a Compute! magazinhoz szegődött el újságírónak, valamint a Dallas Morning News játékrovatát vezette négy éven keresztül. Emellett tovább folytatta a játékírást is, de egyre jobban zavarta, hogy tulajdonképpen alig lát pénzt a munkájából. Miért ne adnám ki én magam a játékaimat? – adódott a kérdés, amire a válasz, a folytatás saját cége, az Apogee megalakítása lett, '87-ben. A felhasználói programok világában akkor már régóta élt és virult a shareware kereskedelmi modellje: a program ingyenesen terjeszthető, ha tetszik, becsületkassza-alapon fizethetsz érte a készítőnek. Többen próbálkoztak ugyanezzel a metódussal a játékok területén is, de mind csúfos bukással végződött. Hősünk újat talált ki: nem adta

oda a teljes játékot ingyen, csak az első néhány pályát – akinek tetszett, és a többi kellett neki, megrendelhette egyenesen Scott-tól. Az első Apogee-termék, ami ezt az új modellt használta, a Kroz című ügyességi-mászkálós játék volt. A shareware játék kikerült minden kiadót, kis- és nagykereskedőt, nem kellett hirdetni, hiszen reklámozta saját magát... Scott rádöbbent, hogy ezzel a módszerrel a vásárló által kifizetett minden dollárból kb. 90-95 cent az ő zsebébe kerül: csak a Kroz eladásaiból heti ezer dollár hizlalta a bankszámláját! Miközben a további Kroz-epizódokat írta (a játék végül hét folytatást ért meg), Broussard is beszállt az üzletbe (bár ő leginkább azzal keltett feltűnést, hogy a Pharaoh's Tomb című játékának címképernyőjén helyesírási hibát vétett a saját nevében...), és közösen kitalálták, mi lesz a következő lépcsőfok. Miért ne adnák ki a játékok készítését külsősöknek? A bevételnek akár a felét is odaadhatják a játék készítőinek, még mindig megmarad a másik fele, amiért semmit nem kell tenniük, csak felvenni a telefont, és kipostázni a játékot a vásárlónak. Már csak olyan fejlesztőt kellett találni, akinek a játéka garantáltan megőrjíti a közönséget. Scott tudta is, ki lesz az: a Softdisk sztárjai, az akkor még név nélkül tevékenykedő John Carmack – Adrian Carmack – John Romero – Kevin Cloud – Tom Hall társaság, a későbbi id Software. Bár a Softdisk a konkurenciától tartva hét lakat alatt tartotta a srácokat, Scottnak mégis sikerült a közelükbe férkőzni (álnéven rajongói leveleket írt Romerónak, így puhatolva ki az elérhetőségüket), és egészen egyéni megállapodást kötött velük: befejezi az id-sek készülő játékát a Softdisk számára, ők pedig az így felszabaduló idejükben megírják az Apogee-nek a Commander Keent, a John Carmack forradalmi scrollozó engine-jét felhasználó játékot. (A történelmi hűséghez hozzátartozik, hogy Carmackék eredetileg a Super Mario Brothers PC-s verzióját akarták az új engine-nel megalkotni, de a Nintendo elzárkózott az ötlettől.)

Scott másik szerzeménye Todd Replolge, egy szabadúszó programozó volt, aki egy poénos lövöldözős platformjátékba vágott bele, Duke Nukem cím alatt. Hogy a külső fejlesztőket menedzselni tudja,

„A mi cégünket a félelem mozgatja. Félelem attól, hogy nem tudjuk teljesíteni a Duke Nukem-rajongók elvárásait. Félelem attól, hogy jön egy konkurens, és sokkal jobb játékot csinál, mint mi. Ez a félelem hajt egyre előre, ez nem hagy pihenni, ez kényszerít arra, hogy a létező legjobb játékot adjuk ki a kezünk közül, még ha három-négy évig is tart a fejlesztés. A félelem az elme gyilkosa, ahogy Herbert írta, de mi nem tudunk nélküle élni." – Scott Miller

Scott '90-ben feladta az állását, abbahagyta a játékok írását, és csak az új tehetségek levadászására (innen a „fejvadász" becenév) és a cég ügyeinek intézésére összpontosított. A hatékonyabb terjesztés elősegítésére 5000 (!) BBS-ből álló hálózatot épített ki (a BBS-ek az Internet előtti idők FTP-i, weboldalai és fórumai voltak). '91-ben jött el az igazi shareware-forradalom ideje, januárban megjelent az első Keen-trilógia, júliusban pedig a Duke Nukem: mindkettő havi 50.000 dollár körüli pénzekkel gyarapította az Apogee számláját. Az id-s srácok kiléptek a Softdisktől, Texasba költöztek, hogy közel legyenek az Apogee-hez, és belevágtak a második Keen-trilógiába. Replolge folytatta Duke Nukem kalandjait, Carmack pedig új engine írásába fogott. Az eredmény: '92-ben megjelentek az új Keen-játékok, a Duke Nukem 2, és a forradalmi Wolfenstein 3D.

A shareware toplisták kizárólag Apogee-játékokkal voltak tele, a sajtó a shareware forradalmáról cikkezett, Scottékhoz dőlt a pénz (csak a Wolf havi negyedmillió dollárt hozott, több mint két éven át). A forgalom azonban túlnőtte az Apogee kereteit, a cégben lassan eluralkodott a káosz. Szinte hihetetlen, de egészen '93-ig a szoftverekkel kereskedő cégben nem volt semmiféle számítógépes adminisztráció, a rendeléseket papíron, kézzel tartották számon. Carmackéknak elege lett a szerencsétlenkedésből, miután letesztelték az Apogee-t (megpróbáltak rendelni egyet a saját játékukból, de egy hét alatt sem jártak sikerrel), úgy döntöttek, a továbbiakban inkább maguk intézik a játékaik kiadását. Más fejlesztőknek is felnyílt a szemük, és rájöttek arra, amire Scott a cégét alapította: miért hagyjam, hogy a kiadó lenyelje a bevétel felét, ha azt megtarthatom magamnak is? '93 táján igazi népvándorlás kezdődött, az Apogee-t akkoriban elhagyók ma a Ritual, a Valve, az ION Storm meghatározó alakjai.

„When it's done" Nem lett volna hősünk igazi fejvadász, ha Carmackék és a többi „szakadár" hiányát nem tudja pótolni friss tehetségekkel. Az új szerzemények között volt az id-től éppen kirúgott Tom Hall, és egy 18 éves programozózseni, Ken Silverman, aki egy Carmackéhoz hasonló erőteljes 3D motoron dolgozott. Tom a Wolfenstein nem hivatalos folytatását, a Wolf engine-t használó Rise of the Triadot készítette el. A játék sok dolgot tudott, amit az ünnepelt sztár Doom nem: öt, más-más tulajdonságokkal rendelkező főhős, kilenc multiplayer mód, véletlenszerű pályagenerátor... De az elavult motor, és az ebből adódó elmaradott grafika miatt 150.000 eladott példánnyal tűnt el a süllyesztőben. Ami a Triadnak nem sikerült, az fényesen bejött viszont a Silverman engine-jét, a Buildet használó Duke Nukem 3D-nél! '96 januárjában az elsöprő humorú és hangulatú, a Doomot technikailag is túlszárnyaló (igazi 3D-ben, egymás fölött elhelyezkedő szobák, SVGA felbontás, fel-lenézés és repülés lehetősége, interaktív környezet) játék jött, látott, és győzött: minden idők egyik legnagyobb shareware sikere lett, több mint kétmillió példányban fogyott világszerte.

Egyben ez jelentette a shareware korszak végét is, Scott innentől a pár éve „normál" játékkiadásra és fejlesztésre alapított Apogee-leányvállalat, a 3DRealms élén tengette tovább a napjait. Silverman a Duke 3D után félbeszakította játékprogramozói karrierjét (Scott-tal ellentétben ő az egyetemet fontosabbnak tartotta...), Todd Replolge visszavonult, de hősünk sikertörténete töretlenül folytatódott. Kiadott egy kisebb rakás Build engine-es sikerjátékot (Shadow Warrior, Witchaven, Redneck Rampage, TekWar), és '97-ben három új mega-játékot jelentett be: a Duke folytatását Forever alcímmel, a Quake-verőnek kikiáltott Prey című FPS-t, Tom Hall kezei közül, és Scott legújabb szerzeményei, a finn demócsapatból lett játékfejlesztő Remedy művét, a Max Payne-t.

Ezzel kezdetét vette a legendás „when it's done" időszak: a játékok csak készültek, készültek, hónapokig, évekig, Scott pedig ezzel a rövidke mondattal („majd amikor kész lesz") küldött el mindenkit, aki a kiadási dátumokról érdeklődött. Múltak az évek, a rajongók és a sajtó hisztérikus, felfokozott állapotban várta a játékokat... és nem történt semmi. '98-ban bejelentették, hogy a Duke Forever-t Quake 2 motorról átírják Unrealre, egy év múlva leállították a Prey fejlesztését, és a rajta dolgozókat átirányították a Duke-ra. Scott időközben az id Software-t és az ION Stormot is megjárt Mike Wilsonnal megalapította a Gathering of Developers kiadót, ahol összefogta az összes maga köré gyűjtögetett külsős fejlesztőjét – aztán két év múlva eladta az egészet a Take 2-nak. Végül 2001-ben, amikor már senki sem vette igazán komolyan a céget, megjelent a Max Payne, és fantasztikus grafikájával, utánozhatatlan hangulatával az év legjobb játékai közé verekedte be magát. A négy éves fejlesztés költségeit egyetlen hónap (!) alatt behozta, és a konzolverziókkal együtt ma már közel jár a négymillió eladott példányhoz. Scott és társai tehát mégsem nyaralnak, miközben mi a játékaikat várjuk, és talán van remény, hogy valamikor a Duke Forever is meglátja a napvilágot. Hogy mikor? Hiszen tudjátok: „when it's done"...

Hancu

GTA: VICE CITY
VÉGIGJÁTSZÁS

Fejlesztő: Rockstar North **Kiadó:** Take 2 **Web:** www.rockstargames.com/vicecity/pc

Az intróban megtekinthetjük, amint Liberty City alvilágának vezetői – élükön Sonny Forellivel – milyen sorsot szánnak börtönből frissen szabadult hősünknek. Mivel nincs kedvük megbontani a város jól működő hierarchiáját, így Tommy-t a napfényes délre küldik, a miami üzletek irányítása végett. Ám a fegyvereken kívül minden balul sül el, a szimplának induló drogüzletbe beleköp egy helyi szervezet, így a végén főhősünk ott áll pénz és kokó nélkül. Főnökei persze nem repesnek az örömtől, és visszakövetelik a dohányt, így a feladat máris adott: szedjük össze a tartozást bármi áron.

Az intró helyi összekötőnk, az ügyvéd Ken Rosenberg irodája előtt ér véget. Vágjuk kocsiba magunkat, és első utunk az Ocean View-i szállodához vezessen, ahol ténykedéseinket egy kiadós alvással kezdjük. Ébredés után irány a rózsaszín kör...

EGY RÉGI BARÁT (AN OLD FRIEND)

Nehézség: 0/6 – Jutalom: 0

...ahol is egy kellemetlen telefonbeszélgetés vár ránk: itt közöljük Sonny-val a pénz és a kokó elvesztését, és kapjuk meg az ultimátumszintű kérést azok visszaszerzésére. Egyébként pedig itt a remek alkalom a város első felének felfedezésére. Ha kellően kigyönyörködtük magunkat, irány a térképen L-lel *(Lawyer: ügyvéd)* jelzett pont, ahol megkapjuk első fizetős feladatunkat is.

KEN ROSENBERG KÜLDETÉSEI

A PARTI (THE PARTY)

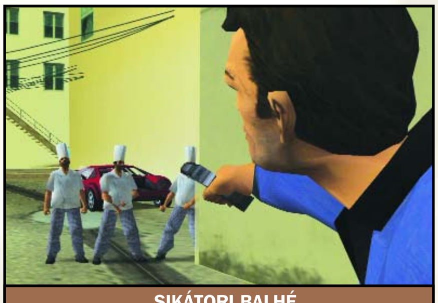
Nehézség: 1/6 – Jutalom: $100

Igazi bemelegítő küldetés, melyben Ken elküld minket a helyi fejesek kikötőben tartandó partijára. Ehhez azonban a hawaii mintás ing nem igazán stílszerű viselet, ezért előbb ugrunk Rafaelhez *(térkép: kék póló-ikon)* az öltönyházba. Kijövet láthatunk egy szerencsétlent, aki még nem hallott városba érkezésünk híréről, és botor módon gazdátlanul hagyja remek kis chopper motorját, épp a kijárattal szemközt. Most már tényleg irány a kikötő – itt találkozunk Cortez ezredessel, és annak gyönyörű lányával, Mercedesszel, aki bemutatja nekünk az összejövetel fontosabb résztvevőit, majd a helyi kiskirály, Diaz megérkezése után megkér minket, hogy mentsük ki a rá váró bájcsevely elől, és fuvarozzuk el a Pole Position klubba. Vihetjük sportkocsival, választhatjuk a limót, de felültethetjük a motorunkra is (feltéve ha nem közvetlenül a bejárat előtt parkoltunk le vele, mert akkor a program kíméletlenül törli) – ki-ki ízlése szerint válasszon járművet. Ha a fuvar megvolt, mehetünk vissza az ügyvédhez.

SIKÁTORI BALHÉ (BACK ALLY BRAWL)

Nehézség: 1/6 – Jutalom: $200

Elsőként információra van szükségünk, hiszen meg kell tudnunk, ki bánt el velünk. Ken javaslatára a pénz utáni hajszát a helyi lokálban, a Malibu klubban folytatjuk, ahol Kent Paulra ráijesztve újabb ötletet kapunk a szükséges infók megszerzésére – a Washington Beach egyik sikátorában található, jól informált séfet kéne kifaggatnunk. Érkezésünkkor a séf éppen legfrissebb pletykáit szerzi be mobilján keresztül, és egyébként sem mutatkozik túl kooperatívnak, így némi agresszív véleménycserére lesz szükség. Miután gondoskodtunk róla, hogy ne kavarhassa tovább a... (levest?), tegyük magunkévá a telefonját. Ekkor érkezik Lance Vance, felajánlva segítségét, ami rögtön kapóra is jön, hiszen húsvágó bárdokat lobogtatva futnak felénk a néhai séf társai. Kövessük Lance-t (a szakácsokat nem muszáj elintéznünk), aki elfuvaroztatja magát a legközelebbi fegyverkereskedésbe *(Ammu-Nation bolt, a térképen: fegyver ikon)*, majd vissza a szállásunkhoz.



SIKÁTORI BALHÉ

(TIZEN)KÉT DÜHÖS EMBER (JURY FURY)

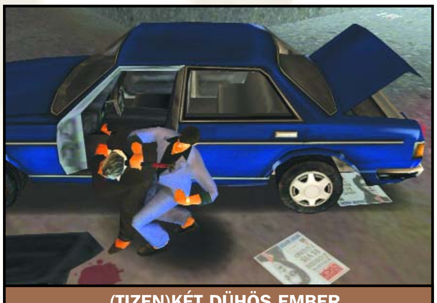
Nehézség: 1/6 – Jutalom: $400

Ken szerint némi haladékot kaphatnánk a Forelliknél, ha az unokaöccsük tárgyalására kirendelt esküdtekre ráijesztenénk. Ahogy kilépünk az ajtón, a szemünk előtt gázolnak el egy járókelőt. Egy kalapács hullik ki a zéből, melyet feltétlenül tegyünk el, hamarosan szükségünk lesz rá. Két sárga jelet látunk a térképen, elsőként induljunk a háromszög felé *(háromszöggel jelöli a program, ha a cél alattunk vagy felettünk található)*. Új kalapácsunkkal vegyük kezelésbe az esküdt ott parkoló Sentineljét, mire hamarosan a gazdája is megjelenik, és a látványtól alaposan berezel. Itt végeztünk is, irány az Ocean Beach-i célszemély (a jel őt magát mutatja), aki néhány rúgásunk után megpróbál kocsival elsöpörni, ám egy kalapácsokat szállító teherautó (hehe) megakadályozza ebben. Miután kipofoztuk az autójából, és megkaptuk a 400 dollárunkat, előbb Sonny hív minket mobilunkon a pénz után érdeklődve, majd egy újabb hívás a Bérgyilkos *(Assassin)* küldetések végrehajtására tesz ajánlatot. Amennyiben a fő történet mentén játszunk tovább, később bármikor felkereshetjük a nyilvános telefont. Térjünk vissza Kenhez.

SZTRÁJK (RIOT)

Nehézség: 1/6 – Jutalom: $1000

Az ügyvéd irodájában találkozunk Avery Carrington építési vállalkozóval, akinek némi zavarkeltésben kell a rendelkezésére állnunk. Első utunk Rafaelhez vezessen, majd immáron munkásruhában hajtsunk a sztrájkoló dolgozókhoz. A megsemmisítendő járművektől egy kerítés választ el minket egyelőre, így vessük magun-



(TIZEN)KÉT DÜHÖS EMBER

SZTRÁJK

ŐRANGYALOK

IGEN, URAM!

kat a tüntetők közé. Miközben rohangálunk közöttük, kössünk bele (nem szavakkal) legalább négyükbe, miáltal tömegverekedés tör ki, a biztonságiak pedig kinyitják a vaskaput. Vezessük a különálló teherautót a többi mellé, majd lőjünk bele a piros hordóba. A robbanás láncreakciót indít el, mi pedig teljesítettük a feladatot.

CORTEZ EZREDES KÜLDETÉSEI

MOCSKOS ÁRULÓ (TREACHEROUS SWINE)

Nehézség: 1/6 – Jutalom: $250

Következő munkaadónkat a kikötőben találjuk. Cortez ezredes *(térképen C)* egy áruló likvidálásával bíz meg minket, melyhez egy pofás kis láncfűrészt is biztosít. Hajtsunk Gonzales búvóhelyéhez, ahol előbb a testőreit, majd őt magát vágjuk ketté. A fényes nappal, nyílt utcán lezajlott mészárlásra már a rendőrség is felfigyel – kapunk is egy kétcsillagos körözési szintet a hazaútra –, ezért kanyarodjunk a Pay'n'Spray felé.

ÁRUHÁZI TŰZHARC (MALL SHOOTOUT)

Nehézség: 2/6 – Jutalom: $500

A következő feladat előtt nem árt valamilyen automata fegyver beszerzése (a város túlfelén található Prawn Islanden, a stúdióval szemközt lévő házak egyikének erkélyén például ráakadhatunk egy kellemes darabra, de beugorhatunk az Ammo-Nationbe is). Cortez francia kapcsolatával kell találkoznunk a közeli bevásárlóközpontban (járművel is behajthatunk), ám az üzletet néhány Interpol-os zsaru zavarja meg (no igen, a rakétavezérlő chipekkel történő kereskedés nem teljesen legális). A kontakt motorra pattan, ráadásul két csillagot is kapunk, így nincs időnk lövöldözni, eredjünk a francia után. Ha utolértük, lelőttük, elütöttük, szétvágtuk, vagy valamiképp megszabadultunk tőle, vegyük fel az elejtett mikrochipet, rázzuk le a zsarukat (rendőr token, vagy Pay'n'Spray), és térjünk vissza a kikötőbe.

ŐRANGYALOK (GUARDIAN ANGELS)

Nehézség: 3/6 – Jutalom: $1000

Az első nehezebb feladatunk következik, ahol Diazt kell biztosítanunk, miközben ő a kubaiakkal találkozik. Elsőként egy parkolóházban összefutunk Lance-szel, aki megfelelő tűzerőről gondoskodik, majd a találkozó helyszínére hajtunk, ahol biztonságos lőállást keresünk magunknak. Hamarosan két haitikkel teletömött Voodoo, majd két Van érkezik, és kellemes tűzharc alakul ki a felek között. Figyeljünk Diaz egészségére (Lance tud vigyázni magára), ha valaki őt támadja, azonnal semlegesítsük. Mikor már azt hinnénk, vége, két haiti motoros ragadja fel az árut. Lance kilövi az egyiket, így a gazdátlanná váló motorra pattanva üldözőbe vehetjük a társát. Semlegesítsük *(motoron Num0-val lehet előre lőni)*, vigyük vissza a táskát Diaznak, aki az 1000 dolláron felül munkát is ajánl számunkra. Következő utunk az ő kastélyába vezessen *(térképen D)*. Cortez feladatai egyelőre nem választhatók, ám a Phnom Penh '86 küldetés után térjünk majd vissza, és fejezzük be azokat.

IGEN, URAM! (SIR, YES, SIR!)

Nehézség: 2/6 – Jutalom: $2000

Ez a feladat a Diaz-féle Phnom Penh '86 küldetés után választható, az ezredes most egy tankot akar ellopatni velünk. A Rambo-alkatúak álljanak kocsival a konvoj elé, majd amíg a katonák eltávolítják járművünket, elsőként vegyük tűz alá a két teherautó motorját, kiiktatva ezzel a platón utazó katonákat a harcból. Lőjünk le mindenkit, mire a tank vezetője kidugja a fejét. Ekkor őt is lepuffanthatjuk, majd irány az ezredes biztosította garázs, mindezt persze még azelőtt, hogy az önmegsemmisítő felrobbantaná a tankot velünk egyetemben. A békésebb megoldást kedvelők sétáljanak oda a tank mellé, majd zörgessenek be az ajtaján... mondjuk egy baseballütővel, mire a katona kinéz, mi pedig kicibálhatjuk - további lehetőség, hogy megvárjuk, míg a tankból kiszáll a katona sütit venni, akkor beszállhatunk. Innentől a többi ugyanaz, irány a garázs. A zsarukkal nem lesz gondunk, csak az időzítőre figyeljünk.

MINDENKI A FEDÉLZETRE (ALL HANDS ON DECK!)

Nehézség: 3/6 – Jutalom: $5000

Ezzel el is érkeztünk Cortez utolsó megbízásához, ami akkor hajtható végre, ha már teljesítettük a Tommy és Lance csoport *Siralomház (Death Row)* küldetését. Itt már Cortez bőrére megy a dolog, hiszen a franciák megtalálták, és számon akarják kérni rajta a chipeket. Arra kér minket, védjük meg a hajóját, amíg nyílt vizekre nem ér. Induláskor a felső fedélzeten találjuk magunkat, miközben a partról már üldözőbe is vesznek az ellen motorcsónakjai. Öljük meg mindet, vigyázzunk az alattomosan a hajóra settenkedőkkel. Majd rohanjunk a hajó elejére, megtisztítani az útvonalat a hajó előtt. Később erősítés érkezik, csak sajnos az ellenfél oldalán, néhány helikopter formájában. Rohanjunk a hajó közepére, és szórjuk meg a gépeket, mielőtt azokból a franciák a fedélzetre nem ugrálnak. Akkor koncentráljuk a tüzet rájuk, majd folytassuk a gépek eliminálását, a teljes megsemmisítésig. A támadásra egy Apache harci helikopter teszi fel a koronát, próbáljuk meg a gép orrát tűz alatt tartani. A csata végén az ezredes a pénz mellé saját csónakját, valamint lányának felügyeleti jogát is nekünk adományozza.

AVERY CARRINGTON KÜLDETÉSEI

SUHOGÓ GOLFÜTŐK (FOUR IRON)

Nehézség: 2/6 – Jutalom: $1000

Ken irodájában történt találkozásunk után válnak választhatóvá Avery küldetései, melyeket bár nem tudunk egyvégtében végigcsinálni, hajtsuk végre őket, amint hozzáférhetővé válnak *(térkép: A betű, az építkezésnél)*! Első feladatunk egy szimpla likvidálás lenne... ám mivel a célszemély jelenleg a golfklubban tartózkodik, a feladat már nem is olyan egyszerű, lévén, hogy oda – a fémdetektoros kapunak hála – fegyvert nem tudunk bevinni. Először azonban megfelelő öltözéket kell öltenünk, hogy az őrök beengedjenek. A klubba lépve tehát átmenetileg elvesztjük lőfegyvereinket,

A PUSZTÍTÓ

de aggódni nem kell, kilépéskor visszakapjuk azokat. Bent egy golfütőt és egy golfkocsit találunk, így már könnyebben megközelíthetjük leendő áldozatunkat. A hivatalos forgatókönyv szerint itt most el kell kötnünk az összes golfkocsit, hogy a célpont gyalog meneküljön, nagyobb esélyt adva számunkra (vagy megvárhatjuk őt a kijáratnál is, immár felfegyverkezve), de aki nem akar sokat szórakozni ezzel a küldetéssel, az kihasználhatja az AI azon hibáját, hogy Vice City lakosai nem ismerik a tolatás fogalmát. Tehát parkoljunk le a golfkocsikkal közvetlenül a vízpartra, orral a víz felé (!), így amikor célpontunk menekülni kezd, teljes erőbedobással a vízbe fojtja magát, nekünk pedig már csak a testőröket kell lepofoznunk.

A PUSZTÍTÓ (DEMOLITION MAN)

Nehézség: 3/6 – Jutalom: $1000

Avery ezúttal egy épülő ház felrobbantásával bíz meg bennünket, távirányítós helikopterrel kell bombát vinnünk az épület négy pontjára, mindezt 7 percen belül (az óra az első bomba felemelésével indul). Gyakoroljuk be a helikopter irányítását, vigyázzunk a kalapácsos munkásokra, még inkább a fegyveres biztonságiakra, és az idő múlását is figyeljük. A helikopter rotorjával a kellemetlenkedőket fel lehet aprítani.

KETTŐT EGY CSAPÁSRA (TWO BIT HIT)

Nehézség: 2/6 – Jut.: $2500

Avery végül arra kér, szítsunk bandaháborút a haitik és a kubaiak között. Ehhez előbb öltözzünk be kubainak, szerezzünk egy bandaautót *(Cuban Hermes)*, majd látogassunk el a Voodoo-k által határolt temetési ceremóniára. Itt bevágtathatunk a haitik közé, és elüthetjük a főnököt, vagy üldözőbe veszszük a meneküléséhez használt hullaszállítót (vigyázzunk a robbanó koporsókkal), majd ha kiszáll, akkor végezzük ki.

ÁGYÚTÖLTELÉK

MOTORCSÓNAK-KUNSZTOK

KÁBA ROHANÁS

UMBERTO RUBINO (KUBAIAK) KÜLDETÉSEI

MOTORCSÓNAK-KUNSZTOK (STUNT BOAT CHALLENGE)

NEHÉZSÉG: 2/6 – JUTALOM: $1000

Umberto küldetései Avery *„Kettőt egy csapásra”* feladata után válnak hozzáférhetővé, amikor bandaháborút robbantottunk ki a kubaiak és a haitik között. *Ez a történetnek egy mellékszála, akik a főküldetéseket akarják elvégezni, azok folytassák Diaz feladatainál!* A kubai „nehézfiú” első megbízása motorcsónak-terelgetési képességeinket vizsgálja. A kikötőben találkozunk Ricóval, aki elkísér minket utunkra: fontos, hogy elsőre sikerüljön az összes ellenőrző pont érintése, mivel így akár félgázzal is teljesíthetjük a feladatot a megadott időn belül. Ez a csónak már képes akár 180 fokos fordulatra is, ehhez vegyük el a gázt, majd nyomjuk meg az irányt és a gázt egyszerre. A gondot főleg az ugratások előtti irányba állás jelentheti.

ÁGYÚTÖLTELÉK (CANNON FODDER)

NEHÉZSÉG: 3/6 – JUTALOM: $2000

Umberto hisztije után keressünk egy négyajtós kocsit, és szedjük fel a három kubait, majd vezessünk a haitik területére. A bandaháborúban próbáljunk meg hátul maradni, és inkább a távcsövessel dolgozzuk meg az ellenfél kocsiját – ez kinyiffant közülük néhányat, a maradékot már könnyen elintézhetjük. Társaink fejének elvesztése után lőjük ki a mesterlövészt, majd az erősítésünk megérkezte után nyomuljunk be a belső udvarba – itt újabb tűzharc veszi kezdetét. Miután lélegzetvételnyi időre megtisztítottuk a közvetlen környezetünket, vessük magunkat az ott álló Van kormánya mögé, és az időközben kiérkező rendőröket megpróbálva kilökni söpörjünk vissza az étteremhez. A történet szerint most az Auntie Poulet küldetések következnek, majd azok elvégzése után térjetek vissza Umbertóhoz.

TENGERI ÜTKÖZET (NAVAL ENGAGEMENT)

NEHÉZSÉG: 4/6 – JUTALOM: $4000

Ha követtük a történetet, és végrehajtottuk a haiti küldetéseket, érhető hogy Umberto miért is fogad minket oly dühösen. Általunk akar bosszút állni a haitikon, ezért két aktatáska megszerzésével bíz meg bennünket. Igazi vezeklős küldetés lesz (jó nehéz), ezért töltsük fel magunkat, mielőtt belekezdünk. A kikötőben csatlakozzunk Ricóhoz, aki egy Rugert ajánl számunkra, mi azonban sokkal többre megyünk egy M60-assal vagy a rakétavetővel. A célterületre érkezve az ellenfelek megvárják, míg mi lövünk elsőnek, így használjuk ki a gondos célzás lehetőségét. Süllyesszük el a két hajót, majd – immár a partról – vegyük fel (nem, még nem a táskát) a harcot a ház előtt lövöldözőkkel. Sérültebb helyzetben fussunk a bal oldali fal mögé, és onnan sniperezzük le a rosszfiúkat (vigyázzatok a tetőn és az üvegajtó mögött lévő fegyveresekkel). Ha a környék elcsendesedett – leszámítva a hamarosan érkező rendőröket –, összeszedhetjük a táskákat, majd az épületet balról kerülve irány a terepjáró (itt újabb fegyvereseket találunk, de jobb gyorsan eltűnni, ne álljunk le velük). Minél előbb keressünk egy gyorsabb járművet – szerencsére Starfish-en van jónéhány –, szedjünk össze egy-két rendőrcsillagot, és térjünk vissza az étterembe.

TRÓJAI VOODOO (TROJAN VOODOO)

NEHÉZSÉG: 4/6 – JUTALOM: $10.000

Aki az előbb nem követte a sztorit, és nem hajtotta végre a haiti küldetéseket, az most már kénytelen lesz, mivel Umberto utolsó megbízatása csak akkor válik hozzáférhetővé. Pepével a sarkunkban szerezzünk egy haiti Voodoo-t, majd társunk fárasztó szövegelésétől kísérve hajtsunk a térképen jelzett helyre, ahol további amigók várnak ránk, szintén zsákmányolt Voodook volánja mögött ülve. Hajtsunk be a haitik búvóhelyére, és helyezzünk el három bombát – mivel a dolog időre megy, és az egyperces (!) számláló akkor indul, ha az első bombánkat leraktuk, célszerű a legtávolabbi hellyel kezdeni (hátul fent). Pepe ugyan próbál fedezni, de azért tartsuk készenlétben az Uzinkat. Jó eséllyel 30 mp alatt lerakhatjuk mindhármat, így a másik fél percünk megmarad, hogy visszaszaladjunk a bejárathoz (bezárták mögöttünk a kaput), kétszer jobbra forduljunk az épület mögé, felszaladjunk a lépcsőn a tetőre, és a túloldalon leugorva elszeleljünk.

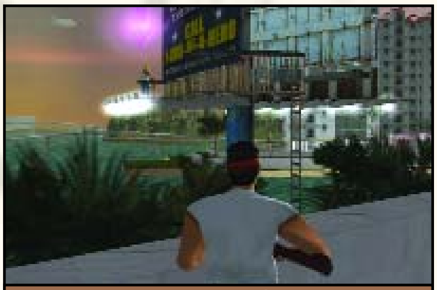
AUNTIE POULET (HAITIK) KÜLDETÉSEI

KÁBA ROHANÁS (JUJU SCRAMBLE)

NEHÉZSÉG: 4/6 – JUTALOM: $1000

A voodoo mágiától elkábítva három küldetés erejéig most a haitik piszkos munkáit fogjuk elvégezni. Elsőként el kell hoznunk három csomagot, mielőtt a zsaruk megtalálják. Az első helyszínen a tetőn van a cucc; álljunk a fal mellé a kocsival, a lépcsőt az épület nyugati végénél találjuk. Fent már vár ránk egy SWAT egység, és amint megfogjuk a csomagot, kapunk két csillagot. Ne törődjünk a zsarukkal, ugorjunk le a kocsinkhoz, és söpörjünk a második csomag irányába (1 percünk van az egész mókára). Útközben észak felé egy rendőrcsillagot találunk két épület között, ezt mindenképp vegyük fel, mivel a második csomag begyűjtésénél újabb kettővel növekszik körözöttségi szintünk. Itt se harcoljunk, csak rohanjunk tovább, keresztül a kunyhók közti szűk helyen, ahová a rohamkocsik nem tudnak követni bennünket. A harmadik csomag után is jár az újabb két szint, így már 5-ösön állunk, ami FBI ügynököket jelent (ugye nem véletlenül mondtam, hogy az elsőnél szedjük össze a csillagot, különben már a hadsereggel kergetőzhetnénk). Szerezzünk egy kocsit, és a sikáto-

TENGERI ÜTKÖZET



TISZTOGATÁS

REPTÉRI CSETEPATÉ

ELVARRATLAN SZÁL

ron – az úton keresztbe – átszáguldva ugrassunk fel a rámpára, ahol a levegőben újabb rendőrcsillagot gyűjthetünk. Dél felé találunk egy harmadikat is, így már egyszerűbben visszajuthatunk a voodoo hölgyhöz.

TÁVROBBANTÓ (BOMBS AWAY!)

Nehézség: 2/6 – Jutalom: $2000

Az újabb hipnózist követően irány a parton álló Van, mellyel bombával felszerelt távirányítású repülőket tudunk rászabadítani egy három csónakból és egy Hermes-ből álló kubai különítményre. Ebben, és a következő küldetésben már közvetlen veszély nem fenyeget, ezért is kaphatott ilyen könnyű minősítést – hiszen akárhányszor próbálgathatjuk büntetlenül. Ha szerencsénk van, sikerül úgy dobnunk az első bombát, hogy legalább két csónakot felrobbant a háromból, amikor még a kikötőben álldogálnak. A nyílt vízen próbáljunk meg szemből vagy hátulról, zuhanóbombázásos módszerrel közelíteni, hiszen így nyújtják a célpontok a legnagyobb támadási felületet.

MESTERI LÖVÉSZKEDÉS (DIRTY LICKIN'S)

Nehézség: 2/6 – Jutalom: $5000

Utolsó haiti feladatunknál fussunk délkelet felé, míg egy lépcsőt nem találunk. Az adrenalint vegyük fel, így igazán könnyedén célozhatjuk meg kubai barátainkat. Kisvártatva további erősítés érkezik az ellenfélhez (két hullámban), ám a program nagyvonalúan előre figyelmeztet minket. Szerencsés esetben az adrenalin hatása végig kitart, roppant egyszerűvé téve Auntie utolsó megbízatását.

BÉRGYILKOS (TELEFONOS) KÜLDETÉSEK

HALÁLOS GÁZOLÁS (ROAD KILL)

Nehézség: 1/6 – Jutalom: $500

Miután a játék elején elvettük a szakács telefonját, a Bérgyilkos küldetések *(térkép: telefon-jel)* folyamatosan át- meg átszövik a játékot. Ezeket tetszőleges időben hajthatjuk végre, amikor épp kedvünk tartja. Első feladatunkat a Washington Mall nyilvános telefonján kapjuk, miszerint egy pizzakihordót kell kivonnunk a forgalomból, mielőtt az az 50. pizzát kikézbesíti. Az elsőnek soknak hangzó szám azonban mindössze 2 percet jelent, így elsősorban egy gyors autóra lesz szükségünk. Ha utolértük, gázoljuk el, és ha ezt túlélte, akkor rugdossuk még meg párszor.

VÁLÁS

VÁLÁS (WASTE THE WIFE)

Nehézség: 2/6 – Jutalom: $2000

Ez a munkát a Vice Point-i nyilvános telefonon vehetjük fel. Feladatunk az ékszerüzletből kilépő ifjú hölgy balesetnek látszó meggyilkolása, így hát nem használhatunk fegyvert, autóval kell leszorítanunk őt az útról (legkönnyebben akkor tehetjük meg, mikor kanyarodik). Mivel a hölgy egy Comet-et vezet, gyors járműre lesz szükségünk.

TISZTOGATÁS (AUTOCIDE)

Nehézség: 3/6 – Jutalom: $4000

Ezúttal egy gyilkosságsorozatra kapunk megbízást a Washington Mall telefonnál, melyben öt embert kell hidegre tennünk kevesebb mint 10 perc alatt. Vegyük fel a mesterlövészpuskát és az Uzit az utca túloldaláról, majd pattanjunk a PCJ 600-as nyergébe. Haladjunk a part irányába, első célpontunk a nagy zöld hirdetőtáblán dekkol (magasan a fejünk felett). Snipereljük le az utca másik oldaláról, és száguldjunk tovább második áldozatunkhoz, aki egy parkoló Securicarban üldögél. Északról közelítve, tisztes távolságban álljunk meg tőle, így tökéletes rálátásunk nyílik rá az első szélvédőn keresztül. Használjuk ismét a távcsöves puskát, és induljunk tovább. A harmadik helyszínen két célpont tartózkodik, őket délről közelítve cserkésszük be. A keresztutca magasságából távcsövessel lőjük ki az utast, majd rögtön utána az autó kerekeit. Ekkor a társa vagy menekülni próbál, mi pedig motorra pattanva leuzizuk, vagy felénk kezd rohanni, ekkor könnyedén leszedhetjük bármivel. A negyedik helyszín egy hajó, melyet a Starfish szigeti híd nyugati oldalán ringatózva találunk. Ismét izzítsuk be a snipert, és mehetünk is az utolsó célpont felkutatására, aki éppen Washington utcáin motorozgat. Kerüljünk a hátába, és menet közben szórjuk meg Uzival.

REPTÉRI CSETEPATÉ (CHECK OUT AT THE CHECK IN)

Nehézség: 3/6 – Jutalom: $8000

A következő telefonos küldetést a reptéren kapjuk, előtte azonban alaposan töltekezzünk fel minden szempontból (élet, páncél, fegyver, lőszer), és szerezzünk egy gyors és jól manőverezhető autót. Hajtsunk a bejárathoz, ahol természetesen – a golfklubhoz hasonlóan – átmenetileg elveszítjük összes fegyverünket (ne felejtsük el kifelé menet összeszedni őket). Bent a megbízó elárulja az elrejtett mesterlövészpuska helyét, valamint a tennivalókat. Amint a célszemély beszélt a hölggyel, lőjük fejbe, intézzük el a testőreit is, és kapjuk marokra az elejtett táskát. Innentől aztán felgyorsulnak az események: kint üljünk az autóba (fegyvereket összeszedni előbb!), és teljes sebességgel hajtsunk a reptér egyetlen kijárata felé. Bár akciónk csak két csillagot ért a zsaruknál, a reptér biztonsági szolgálata legalább akkora nyomást gyakorol majd ránk, mintha az FBI üldözne. Mivel az árut a sziget északi végében található Ammu-Nationbe kell leszállítani, válasszuk a nyílegyenes főutat a mielőbbi odajutáshoz. A Pay'n'Spray-re ezúttal nem hagyatkozhatunk, mivel azzal csak a rendőri kísérettől szabadulhatnánk, a reptérieket ez nem téríti el.

A HAJSZA

ELVARRATLAN SZÁL (LOOSE ENDS)

Nehézség: 3/6 – Jutalom: $16.000

Az utolsó telefonos küldetést Little Havannában, a fagyigyár mögötti nyilvános készüléknél vehetjük fel (ajánlott előtte némi lőszer és egy mellény vételezése), ha már teljesítettük a Malibu-széria *„The Shooter"* küldetését. A megbízó közli velünk, hogy a tetőn éppen nagyszabású üzlet köttetik, ide fogunk bekavarni. A hátsó ajtón bejutva küzdjünk magunkat keresztül az udvaron, vigyázva a tetőn megbújó, fedezékből ki-kitüzelő őrszemekre. Menjünk egyre feljebb, ám a tetőn ne rohanjunk azonnal az áruhoz, mivel a szellőzők mögött még számos fegyveres bujkál. Ha megvan a táska, vessünk magunkat a helikopterbe, és irány a reptér helipadja.

RICARDO DIAZ KÜLDETÉSEI

A HAJSZA (THE CHASE)

Nehézség: 2/6 – Jutalom: $1000

Cortez és Avery után megnyílik az út Vice City egyik legbefolyásosabb emberéhez – a pszihopata beütéssel rendelkező Diaz *(térkép: D)* adja következő megbízásainkat. Elsőként egy tolvaj követését kapjuk feladatul, aki nem átallott magát a nagy Diazt meglopni. A célpont azonban kiszúr minket, kövessük hát a háztetőkön keresztül – vigyázzunk a tűzre és a házak közti vékony deszkákra –, majd miután beugrott a rá váró Jeepbe, szerezzünk

gyorsan egy járgányt, és eredjünk a nyomába. Emlékezzünk eredeti feladatunkra („Ne öld meg őt!”), ezért maradjunk lőtávolon kívül – de ne tévesszük szem elől –, és kövessük Prawn-szigeti búvóhelyére.

A LEGGYORSABB CSÓNAK (THE FASTEST BOAT)
NEHÉZSÉG: 2/6 – JUTALOM: $4000
Diaz roppant büszke arra, hogy övé a város leggyorsabb vízi járműve... legalábbis így volt ez mostanáig, mígnem egy új ladik érkezett a kikötőbe. Rögtön kapjuk is a feladatot, lopjuk el a kicsikét. Indulás előtt szerezzünk be mesterlövész puskát, valamint legyen nálunk könnyűgépfegyver is. A nyugati sziget déli csücskében található kikötő kerítésén keresztül szedjük le a három őrt, majd berohanva kaszáljuk le Uzinkkal az újonnan érkezőket (a rendőrségi körözéssel ne törődjünk, mire ideérnek, mi már messze járunk majd). A csónakházban tartózkodó munkásokat kínáljuk meg kézigránáttal, majd engedjük le a hajót a lila körrel jelzett kapcsoló segítségével. Ekkorra összeszalad minden őr, aki még életben van, így nem árt a ládák fedezékéből levadászni őket. Már csak a csónakkal kell viszszamennünk Diaz kastélyához – némi rendőri „kísérettel”, velük azonban ne törődjünk, partot érve már teljesül is a küldetés.

KERESLET-KÍNÁLAT (SUPPLY&DEMAND)
NEHÉZSÉG: 3/6 – JUTALOM: $1000
Miközben egyre inkább világossá válik számunkra, hogy a balul sikerült drogüzletünk, valamint Lance testvérének halála mögött nem más, mint Diaz áll, bosszúnk végrehajtásáig még el kell végeznünk pár tőle kapott feladatot. Elsőként mindjárt az előző küldetésben megszerzett csónakot foghatjuk munkába, mivel friss kokainszállítmány érkezett a városba, melyet a jachton tartózkodó eladók a leggyorsabban odaérkező vevőnek adnak el. Feladatunk a másik négy csónak előtt célba érni, miközben Lance fegyverrel próbálja lelassítani a konkurenciát. Ha megvan az áru, helyet cserélünk Lance-szel, és visszafelé mi szórjuk az ólmot a riválisok nyakába – közben figyeljünk a dokknál jobbról érkező lövészekre, valamint hajónk állapotára is. Végezetül még egy helikoptert is le kell vadásznunk, mielőtt Lance kirakna minket a partra.

PHNOM PENH ’86
NEHÉZSÉG: 3/6 – JUTALOM: $2000
A furcsa nevű küldetés Kambodzsa fővárosának nevét viseli, és valóban, ennél a feladatnál valóságos háborúban érezhetjük magunkat. Lance helikoptervezetési jártasságát fogja bizonyítani, míg ránk ezúttal is a lövész szerepe jut. Útban a *„Hajsza”* nevű küldetésben felfedezett cél felé kedvünkre lövészkedhetünk az utunkba akadó hajókra, golfozókra és egyéb potenciális célpontra. Megérkezve Lance körberepüli az épületet, mi pedig próbáljunk meg a robbanó hordókra koncentrálva minél előbb megszabadulni a lövészektől, mivel helikopterünk nem sok lövést visel el. Ha elfogytak, Lance leteszi a gépet, mi pedig megtisztíthatjuk az épület belsejét. Végül szaladjunk fel a tetőre, szedjük össze az aktatáskát, és máris végeztünk.

PHNOM PHEN ‘86

KERESLET-KÍNÁLAT

TOMMY ÉS LANCE KÜLDETÉSEI

SIRALOMHÁZ (DEATH ROW)
NEHÉZSÉG: 4/6 – JUTALOM: $0
Mostanra már egyértelműen kiderült, hogy Diaz áll összes gondunk hátterében, így ideje kiiktatni őt a játékból. Ám előbb telefont kapunk Kent Paultól, így első utunk a Malibuba vezessen. Mielőtt bemennénk, töltsük fel életerőnket és páncélunkat maximumra, valamint gondoskodjunk egy gyors autóról is. Paul elmondja, hogy Lance-et Diaz emberei elkapták, és Little Haiti szeméttelepén tartják fogva. Leggyorsabban északnak fordulva, majd a második lámpánál balra kanyarodva, a golfpályák felé átvágva érhetünk oda (igyekeznünk kell, mivel Lance ereje – a kínzások hatására – egyre fogy). A szeméttelep bejáratát egy autó zárja el, és három fegyveres védi. Hajtsunk nekik, majd az életben maradottakat végezzük ki, hogy visszafelé már ne okozhassanak gondot. Szálljunk viszsza a legépebb autóba, és keresztbe-kasul száguldva üssük el a földön álló ellenfeleket, vigyázva arra, hogy ne lassuljunk le, nehogy valaki kirángathasson a kocsiból. Ha mindenki elcsendesedett, oldozzuk el Lance-et – az ott várakozó Sentinel szinte felkínálja magát, ám mi inkább válasszuk a kukásautót: sokkal masszívabb, ezzel játszi könnyedséggel túlélhetjük Diaz embereinek ádáz rohamait, melyet a kapun kiérve igen hosszan kell elviselnünk.

KIRADÍROZÁS (RUB OUT)
NEHÉZSÉG: 3/6 – JUTALOM: $50.000
Eljött az idő, hogy pontot tegyünk Diaz földi pályafutására. A kastélyhoz érkezvén feltűnik Lance, egy M-16-ossal egészítve ki arzenálunkat. Bent öt fegyveres hidegre tétele után rá kell jönnünk, hogy a főbejárat zárva van. Induljunk kelet felé, aprítsuk tovább Diaz hadseregét, és kerüljünk az épület hátuljához. A fedett medence mellett induljunk a jobb oldali járaton, majd a lépcsőházban fel. Itt nagyon kell figyelnünk Lance életére, ezért igen gyorsan lőjük le a felbukkanó alakokat. A vörös előtér felső balkonján Diaz tűnik fel személyesen, nekünk azonban célszerű elsőként a lentről lövöldöző embereit kiiktatni. Diaz bemenekül a hátsó szobába, ám ez sem mentheti meg tőlünk: teljesítsük be végzetét, és máris birtokba vehetjük a kastélyt.

BEHAJTÁS (SHAKEDOWN)
NEHÉZSÉG: 3/6 – JUTALOM: $2000
Bár Diaz eltörlésével mi lettünk a város nagyfiúja, erről néhány renitens üzlet tulajdonosát is meg kell győznünk, akik agyában a kokainbáró halála a behajtási pénzek további meg nem fizetésének képtelen ötletét indukálta. Öt percünk van, hogy odaérjünk a North Point Mall-ba, és – mintegy figyelmeztetésképpen – bezúzzuk a fizetést megtagadó üzletek ablakait. A lőfegyverek mellett gránátokat is alkalmazhatunk, melyek egyszerre több üveget is betörnek. Problémát csak a két emeleten elterülő Gash üzlet (érdemes ezzel kezdeni), valamint a pláza biztonsági szolgálata jelenthet (velük az idő rövidsége miatt ne foglalkozzunk).

KIRADÍROZÁS

BÁR BALHÉ (BAR BRAWL)
NEHÉZSÉG: 2/6 – JUTALOM: $4000
Van, aki semmiből sem tanul: Lance jelenti, hogy az Ocean Beach egyik bárja továbbra sem fizet védelmi pénzt, helyette inkább saját őrző-védőket alkalmaz. Az ajtóban láthatunk két őrt, megérkezvén gázoljuk is el őket (amennyiben túlélik, használjuk arzenálunk tetszőleges tagját), majd beszélgessünk el a tulajjal. Ő addigra már roppant együttműködővé válik, és útbaigazítást is ad védelmi szolgálatunk konkurenciájának főhadiszállása felé. Szerezzünk egy kocsit, majd a kis, fallal körülvett területen állók közé hajtsunk be, ugorjunk ki, és robbantsuk fel az autót. Még így is marad két őr, akik motoron menekülnek. Vegyük őket üldözőbe, és akár elgázolva, akár kilyuggatva, tegyünk pontot a küldetés végére.

COPLAND
NEHÉZSÉG: 4/6 – JUTALOM: $10.000
Ebben a feladatban az ősi ellenség álarcát magunkra öltve – vagyis rendőrruhába bújva – kell felrobbantanunk a korábban szétvert bevásárlóközpont egyik ká-

KIRADÍROZÁS

COPLAND

A PSZICHOPATA

vézóját. Induljunk el Lance-szel a térképen jelzett garázshoz, majd a környéken cirkálva keressünk egy gyalogos rendőrt, és üssük el. Ettől rögtön kapunk két csillagot, ami utánunk csalja majd a rendőröket. Álljunk be a garázsba, és várjunk (itt nem eshet bántódásunk). Hamarosan jön is a két fakabát, biztosítva ezzel számunkra két egyenruhát. Az összképhez még egy rendőrautó is dukál, melyet megtalálunk az épület mellett, jobb oldalon. Az áruházat rendőrök védik, így jól meg kell választanunk a megfelelő bejáratot. A felső szint északi végén található ajtón menjünk be, így rögtön a Tarbrush Café mellett érkezünk az épületbe. A kávézó bejáratát katonák őrzik, mi azonban csak helyezzük el a bombát az épületben, és rohanjunk a kijárathoz, mivel kissé (!) rövidre lett állítva az időzítő. Kint a rendőröket leküzdve pattanjunk kocsiba, és egy 180 fokos forduló közben döbbenten láthatjuk az 5 csillagos besorolást. Ez a szövetségiek közeledtét vetíti előre, azonban – ha jó irányban vagyunk – éppen egy rendőrcsillagot kell magunk előtt látni, amit felhasználva a körözöttség visszaáll a jóval kellemesebb négyes fokozatra (az FBI pedig félúton visszafordul). A főúton meneküljünk vissza Starfish-szigetre, útközben egy kocsicserével és egy Pay'n'Spray látogatással egyszerűsítve menekülésünket. Sikeres megérkezés után a házunk előtt megjelenik egy pénzszámláló, ami napi $5000 tiszta bevételhez segíthet minket (ne felejtsük el időnként begyűjteni). Most egy időre elbúcsúzunk a főküldetésektől, mivel előbb meg kell vásárolnunk majd pár épületet, és el kell végeznünk az ott kapott feladatokat.

LOVE FIST KÜLDETÉSEK

SZERELEMNEDV (LOVE JUICE)

Nehézség: 2/6 – Jutalom: $2000

A *„Behajtás”* teljesítése után hamarosan hívást kapunk Kent Paultól, aki a lemezstúdióba invitál bennünket *(tékép: koponya ikon)*. A skót rockbanda némi gyorsítót igényel a hangulatba kerüléshez, szerezzünk hát nekik. Újítsunk egy PCJ 600-at, és menjünk a „Szerelemnedvet” forgalmazó kábszerárushoz. Parkoljunk le orral az utca felé, mivel a gazember csak félig teljesíti az üzletet (elveszi a pénzt, de nem ad árut), és villámgyorsan távozik saját gyorsasági motorján (jobbra megy majd). Vegyük üldözőbe, és kapassunk be vele

ACÉLKEREKEK

pár Uzi lövedéket (itt már igen jól kell motoroznunk, valamint nem árt ismerni az egykerekezés jótékony hatását a padkázásokra). Vigyázzunk, hogy ne legyen esélye visszalőni, mivel igen kellemetlen, „elég-egyetlenlövés” jellegű puskával rendelkezik. Ha megvan a drog, Kent újabb feladatot ad, mivel a srácok más jellegű szórakozásra is vágynak. Hajtsunk Mercedes lakásához (ha motorunk nagyon megsínylette az üldözést, használhatjuk a dílerét is), és fuvarozzuk el őt a stúdióhoz – persze mindezt időre. Nem érdemes csutkagázzal menni, mivel a forgalmas utak és a szűk kanyarok miatt bekövetkező borulás végleg romba döntheti célba érési esélyeinket, ráadásul kellemes utazótempóval is időben visszaérhetünk.

A PSZICHOPATA (PSYCHO KILLER)

Nehézség: 3/6 – Jutalom: $4000

A stúdióba visszaérve hatalmas izgalomban találjuk a zenekar tagjait, mivel valaki névtelenül aranylövést ígért nekik arra az esetre, ha elmennének dedikálni a közeli lemezboltba. Természetesen megígérjük, hogy elsimítjuk az ügyet. Menjünk a Love Fist limuzinnal a bolt előtt várakozó rajongói tömeghez, és parkoljuk le az autót úgy, mintha a kanyar után tovább akarnánk menni az úton. Mikor a pszichopata lelövi a biztonsági őrt, tapadjunk rá a gázpedálra, hogy ha az átvezető mozi után visszakapjuk a vezérlést, azonnal a támadó után vethessük magunkat. A vezetés közbeni fegyverhasználatot most nyugodtan elfelejthetjük, mivel örülhetünk, ha tartani tudjuk a lépést az őrült módon kacsázó, váratlan fordulókat végrehajtó degenerált mögött. Próbáljuk meg inkább megtolni a hátulját, mígnem keresztbefordul vagy fejre áll, akkor aztán lőjük le. Most végre kell hajtanunk a Mitch Baker küldetéseket, mielőtt befejezhetjük feladatainkat a zenészekkel.

FÉKTELEN VÁROSNÉZÉS (PUBLICITY TOUR)

Nehézség: 3/6 – Jutalom: $8000

Ha Mitch Baker küldetéseit teljesítve gondoskodtunk a koncert biztosításáról, máris fuvarozhatjuk a fiúkat a rendezvény helyszínére. Ám a pszicho búcsúajándékot hagyott hátra, és bombát helyezett a zenekar kocsijába, mely azonnal robban, ha a sebességünk egy bizonyos szint alá esik (tényleg jó film volt a Féktelenül). Nincs más dolgunk, mint viszonylag nyílt és egyenes utakat keresve kivárni, míg a többiek megkeresik és hatástalanítják a szerkezetet (és közben visszafogni a röhögést, ami a fiúk párbeszéde nyomán óhatatlanul is előtör belőlünk). Ne hajtsatok padlógázzal, csak épp annyira gyorsuljatok fel, hogy a sebesség-érzékelő ne jelezzen. Az egyik legjobb útvonal a következő: haladjunk dél felé, amíg az út nem kanyarodik (a lemezbolt előtt), és maradjunk továbbra is ezen az úton. A végén lévő T-elágazásnál forduljunk jobbra (kritikus pont, de nyugodtan nekimehetünk a lámpaoszlopoknak, csak annyira lassítanak le minket, hogy a hátsó ülésen utazókban meghűljön a vér), majd végig a part mentén a kikötő felé. Forduljunk rá a Starfish-szigeti hídra, és mire az építkezés környékére érünk, a fiúk hatástalanítják a bombát. Vigyük vissza a srácokat a koncert helyszínére, és búcsúzzunk el tőlük.

Mostanra összegyűlt már annyi pénzünk, hogy felvásároljunk néhány ingatlant, melyek újabb feladatokkal látnak el minket, mielőtt visszatérhetnénk a fő történet fonalához.

„BIG” MITCH BAKER KÜLDETÉSEI

ACÉLKEREKEK (ALLOY WHEELS OF STEEL)

Nehézség: 1/6 – Jutalom: $1000

Az itt kapott motoros küldetések teljesítése szükséges ahhoz, hogy befejezzük a Love Fist feladatokat, így végezzük el őket, amint lehetőségünk adódik rájuk. Elsőként tesztelni fogják vezetői képességeinket, mielőtt bevennének a bandába. A feladat roppant egyszerű, mivel az ellenfelek igen bénák (a Hyman Condo sikátornál mindig megelőzhetjük őket), úgyhogy csak szépen lassan, biztonságosan vezessünk, nem baj, ha az elején nagyon lemaradunk.

KI A LEGÉNY A GÁTON? (MESSING WITH THE MAN)

Nehézség: 3/6 – Jutalom: $2000

Feladatunk roppant egyszerű: káoszteremtés! Mielőtt nekifogunk a feladatnak, vegyük meg a Skumole Shack-et, a közeli mentés lehetősége végett. Mivel az időnk véges, a bárból kijövet pattanjunk fel egy Angelre, és azonnal kezdjünk el lőni mindenre és mindenkire. Célszerű a kocsikra koncentrálni, legalábbis amíg a zsaruk meg nem érkeznek. Akkor aztán őket lőjük halomba (a SWAT furgonja remek célpont). A végén már akár 5-ös körözöttségi szintig is feljuthatunk, így amint teljesült a küldetés, rohanjunk fel a Shack-be menteni az FBI érkezése előtt. Tommy ott meglapul, amíg a rendfenntartók elvonulnak.

MOTORRABLÁS (HOG-TIED)

Nehézség: 3/6 – Jutalom: $4000

Egy rivális banda ellopta Mitch motorját, melyet nekünk kell visszaszerezni. Zsákmányoljunk egy PCJ 600-at (akár a szembeni kirakatból), hajtsunk a megjelölt helyre, és ugrassunk fel a lépcsőn a szemben lévő ház tetejére. Bent rohanjunk le a lépcsőn a garázshoz – a szembejövőket lőjük le, a többivel ne törődjünk – és vigyük ki a mocit az alábbi módon: a garázsból balra, majd jobbra és a falnál még egyszer jobbra fordulva, a rámpán ki tudunk ugratni az utcára. Söpörjünk vissza a bárhoz a riválisokkal a sarkunkban (ne harcoljunk velük). Ha megérkezünk, Mitch átveszi a motorját, mi pedig mehetünk menteni, majd befejezni a Love Fist küldetéseket.

FÉKTELEN VÁROSNÉZÉS

SZTRIPTÍZBÁR

A BEHAJTÓK

ÉPÜLETEK KÜLDETÉSEI

KIKÖTŐ (BOATYARD)
ÁR: $10.000 – NEHÉZSÉG: 3/6
JUTALOM: $2000/NAP
Nincs más dolgunk, mint az ellenőrző pontokon áthaladva teljesíteni a küldetést. Akárhányszor újrajátszhatjuk, másodszor már pénzt is kapunk érte.

FAGYIGYÁR (CHERRY POPPER ICE CREAM)
ÁR: $20.000 – NEHÉZSÉG: 2/6
JUTALOM: $18/TRANZAKCIÓ + $3000/NAP
A jégkrém persze csak álca, valójában itt kőkemény drogárusítás folyik. Egyetlen tennivalónk, hogy a dudát megszólaltatva magunkhoz vonzzuk a vevőket (a gyár környékén nem érdemes próbálkozni, a legjobb üzleteket a gazdagoknál, Starfish-szigeten lehet kötni), és zsinórban 50 sikeres üzletet bonyolítsunk le. Ám ha túl sokáig maradunk egyetlen helyen, a zsaruk felfigyelnek ránk, így 2-3 kiszolgálás után mindig álljunk odébb.

SZTRIPTÍZBÁR (POLE POSITION)
ÁR: $30.000 – NEHÉZSÉG: 0/6
JUTALOM: $4000/NAP
Menjünk be hátra a peep-show részbe, üljünk be a bal első szobába, és költsünk el 500 dollárt (ez nagyjából 10 percig eltart majd, de utána napi 4 ezret kasszírozhatunk).

TAXITÁRSASÁG (KAUFMAN CAB)
ÁR: $40.000
JUTALOM: $5000/NAP + ZEBRA CAB BÓNUSZ AUTÓ
Taxisként három feladatot kell végrehajtanunk: elsőként fel kell vennünk egy fontos ügyfelet *(V.I.P. – Nehézség: 2/6 – Jutalom: $1000)* Starfish-szigeten, és ki kell vinnünk a reptérre. A címre érkezéskor azonban a konkurencia megelőz minket, ezért vegyük üldözőbe, és addig lőjük az autóját, míg az ügyfél inkább átül hozzánk. A második feladatnál a rivális cég három autóját kell szétvernünk *(Friendly Rivalry – Nehézség: 2/6 – Jutalom: $2000)*, amit persze azok alkalmazottai nem néznek jó szemmel, ezért célszerű az autóban maradva, menet közben leuzizni az amortizálandó kocsikat.

V.I.P.

Ha a feladat közben nagyon megsérül a taxink, csak keressünk egy másik Kaufman autót, és üljünk át. Az utolsó küldetésben riválisunk kenyértörésre akarja vinni a dolgot *(Cabmageddon – Nehézség: 3/6 – Jutalom: $3000)*, és egy cseppet sem önkéntes alapú taxis roncsderbire késztet bennünket, melyet szűk fordulókkal és az oszlopok közti cikázással tudunk legkönnyebben túlélni. Majd jön a zebramintás keményfiú, akit lazán legyőzhetünk, ha a feladat bevállalása előtt felvetük a rakétavetőt. Az 1 perc utolsó mp-ében menjünk a bejárattól minél messzebb, ekkor a zebra nem támad, csak vár ránk. Induljunk felé gyalog, rakétavetővel a kézben, és amint lőtávolba ér, robbantsuk fel.

AUTÓKERESKEDÉS (SUNSHINE AUTOS)
ÁR: $50.000
JUTALOM: $5000/NAP + 4 BÓNUSZ AUTÓ
Az autókereskedés küldetései két fő részből állnak: egyre hosszabb illegális gyorsasági versenyekből *(Street Races)* és a GTA3 export-import garázsát idéző, Tolvajtempó-szerű autólopás-sorozatokból *(Grand Theft Auto)*. Előbbinél nincs nehéz dolgunk, mivel ellenfeleink általában kiejtik egymást – aki azonban inkább a zsarukkal kergetőzne, az rakétavetővel robbantsa fel a riválisok kocsiját még a rajt előtt, és bizonyosan elsőként fog célba érni. Az autólopásoknál 4 sorozatot kell összeszednünk (a falon olvasható az aktuális lista), beszállított autónként 500, teljes kollekció után pedig 20.000 dollárt, nagyobb napi bevételt (1500, 4000, 6500 és 9000 dollár), valamint egy-egy extra autót (DeLuxo, Sabre Turbo, Sandking és az arénából ismert Hotring Racer) kapunk.

FILMSTÚDIÓ (FILM STUDIO)
ÁR: $60.000
JUTALOM: $7000/NAP + DODO REPÜLŐGÉP
Pornófilm-üzletágunk fellendítéséhez négy küldetést kell teljesítenünk. Elsőként szereplőket kell toboroznunk *(Recruitment Drive – Nehézség: 1/6 – Jutalom: $1000)* Candy Suxx és Mercedes személyében (Candy stricijei megpróbálnak kellemetlenkedni, bánjunk velük keményen). Majd megfelelő reklámról kell gondoskodnunk *(Dildo Dodo – Nehézség: 3/6 – Jutalom: $2000)* repülőgépről szórt röplapok által (a véges üzemanyag miatt felszállás után mindenképpen egy hátraarccal kezdjünk, és észak

FEGYVERCSEMPÉSZET

felől kezdjük el érinteni a checkpointokat). Ezután fotókat kell készítenünk Candy és egy pornófilm-ellenes képviselő légyottjáról *(Martha's Mug Shot – Nehézség: 3/6 – Jutalom: $4000)*, ami nem lesz egyszerű küldetés, mivel a fényképek elkészítése után ránkszabadul az FBI. Ezért vagy a hotel mögötti homokos parton szálljunk le helikopterünkkel, és csak a lépcsőházi ellenállást kell leküzdenünk, a rafináltabbak azonban helikopterükkel a tetőn szálljanak le, onnan készítsék a fotókat, így kikerülhetik a teljes rendőrségi felvonulást. Utolsó filmes küldetésünkben ismét reklámozni fogunk *(G-Spotlight – Nehézség: 3/6 – Jutalom: $8000)*, lényegében PCJ akrobatikáról, háztetőről háztetőre való ugrálásról szól a feladat. Időnként a program leenged egy-egy létrát, hogy ne kelljen az elejéről nekifognunk a küldetésnek. Végezzünk napfelkelte (reggel 7 óra) előtt.

NYOMDA (PRINT WORKS)
ÁR: $70.000
JUTALOM: $8000/NAP
A nyomdában valójában pénzhamisítással fogunk foglalkozni, amint megszerezzük a megfelelő kliséket. Előbb ki kell derítenünk, ki rendelkezik információkkal azok hollétéről *(Spilling the Beans – Nehézség: 3/6 – Jutalom: $2000)*, amihez Kent Paul fog ötletekkel szolgálni a Malibuban. Majd meglátogatjuk az infó birtokában lévő hajókapitányt a kikötőben (visszafelé Pay'n'Spray a rendőrök miatt), végül visszatérünk a kikötőbe *(Hit the Courier – Nehézség: 3/6 – Jutalom: $5000)* a helikopteren érkező klisék megszerzése végett.

ÉJSZAKAI LOKÁL (MALIBU)
ÁR: $120.000
JUTALOM: $10.000/NAP
A Malibu-küldetések egy bankrablás történetét mesélik el, négy felvonásban. Az első három a csapattagok összeszedéséről szól: elsőként a széfspecialista Cam Jonest kell kihoznunk a börtönből *(No Escape – Nehézség: 3/6 – Ju-*

IGAZ BARÁTOK

IGAZ BARÁTOK

IGAZ BARÁTOK

talom: $1000), ehhez hajtsunk a rendőrséghez, öltözzünk egyenruhába, hozzuk el a zárkanyitót az emeletről, majd engedjük el Jonest a pincében. A rendőrökkel ne nagyon törődjünk, pattanjunk az okosan közvetlenül az épület előtt hagyott kocsinkba, majd egy Pay 'n'Spray-t útba ejtve vigyük haza Camet. Második emberünk a lövész Phil Cassidy lesz *(The Shootist – Nehézség: 3/6 – Jutalom: $2000)*, őt a downtowni Ammo-Nation mögötti lövészklubban kell legyőznünk, 60-nál több pontszámot produkálva (ekkor válik elérhetővé az utolsó bérgyilkos küldetés). Már csak sofőrre lesz szükségünk *(The Driver – Nehézség: 6/6 – Jutalom: $5000)*, ám Hillary King csak akkor vállalja, ha le tudjuk győzni autóvezetésben. Hogy ne legyen egyszerű, gyorsabb autóval indul, ráadásul a zsaruk végig a nyomunkban lesznek illegális versenyzés miatt. A kanyarokban próbáljuk meg kilökni, vagy ütköztetni más autókkal.

Ha összeállt a csapat, indulhatunk a bankba *(The Job – Nehézség: 6/6 – Jutalom: $50.000)*. A taxit a túloldalon hagyva nyomuljunk be az épületbe. Cam sakkban tartja a túszokat, mi pedig a jobb oldali lépcsőn felfutva öljük meg a kétszer két biztonsági őrt. Liftezzünk le a széfhez (-1 őr), hagyjuk ott Camet, menjünk vissza az emeletre, és a hátul, az asztal alatt rejtőzködő menedzsert vigyük vissza a széfhez, ahol Cam kiszedi belőle a kódot. Menjünk vissza Philhez, és rejtőzzünk az asztal fedezékébe, majd fogadjuk a tetőről leereszkedő SWAT alakulatokat. Ha elfogytak, feltölthetjük életünket és páncélunkat a bankban található tárgyakkal, majd irány az utca. Hillaryt lelövik (szép nagy célpont volt), így mi fogunk vezetni, előbb azonban tisztítsuk meg a menekülőutat a háromnégy kommandóstól. Ha Cam és Phil a kocsihoz ért, söpörjünk el a közeli Pay'n'Sprayhez, majd térjünk vissza Cam házához.

PHIL CASSIDY KÜLDETÉSEI

FEGYVERCSEMPÉSZET (Gun Runner)

Nehézség: 3/6 – Jutalom: $2000

A bankrablás teljesítése után vállalhatjuk el Phil küldetéseit *(térkép: P betű)*. Ajánlata egyszerű: a városba érkezett fegyvercsempészek zavarják üzleti köreit, iktassuk hát ki őket, és az elvett fegyvereket megtarthatjuk magunknak. Szedjük fel a detonátort, majd a Patriottal keressünk egy csempész teherautót, lőjük ki, és a kiszóródott fegyvereket szedjük össze. Amint begyűjtöttük mindet, a teherautó megmaradt emberei, valamint a segítségükre siető felmentő sereg elől vágjuk magunkat kocsiba, és keressük egy szűk sikátort, ahová járművekkel nem tudnak követni. Fussunk be, a kijáratnál hagyva egy bombát. Biztonságos távolból robbantsuk fel a csempészeket.

BOMBASZAKÉRTŐ (BOOMSHINE SAIGON)

Nehézség: 2/6 – Jutalom: $4000

Phil legújabb bombájának tesztelése előtt-alatt-közben sajnos némi kábítót is adagolt magának, így sikerül *kirobbanó* formába kerülnie – mindenesetre a vállból amputált jobb karja erősen vérzik, sürgősen kórházba kell vinnünk. A dolgot az idő rövidségén túl nehezíti, hogy hősünk a robbanáskor derekasan kapott a kábszer kipárolgásából, így némileg furcsa lesz az irányítás. Amint a kórházhoz érünk, Phil a sok zsaru miatt meggondolja magát, és közvetlenül egy sebész lakásához viteti magát... igyekezzünk. Ha túlélte, bármikor visszatérhetünk hozzá, némi extra tűzerő vásárlása végett.

TOMMY KÜLDETÉSEI (VÉGJÁTÉK)

A BEHAJTÓK (CAP THE COLLECTOR)

Nehézség: 4/6 – Jutalom: $30.000

Feladatot adja: Rosenberg

A Malibu-küldetések, valamint az épület-küldetések több mint a felének teljesítése után Ken felhív minket, hogy gond van a nyomdánál. Egy roppant gyors kocsival menjünk oda, mivel kiderül, hogy Sonny Forelli a városba érkezett, a maffia pénzbehajtói pedig már érdekeltségeinket „adóztatják". A kikötő és a fagyigyár között jó eséllyel utolérhetjük a Sanchezen közlekedő gyűjtőket. Jöhet a fő sztori utolsó küldetése.

IGAZ BARÁTOK (KEEP YOUR FRIENDS CLOSE)

Nehézség: 6/6 – Jutalom: Megnyerjük a játékot

Feladatot adja: Lance

Visszaérve a kastélyba Tommy megpróbálja hamis bankókkal átverni a maffiát, ám Lance árulása nyomán Sonny megtudja, hogy a fenti széfben rejtettük el eddig spórolt pénzünket. Szálegyedül maradva elsőként a széfet kell megvédenünk, ezért húzódjunk a szoba hátuljába, és folyamatosan tartsuk tűz alatt az egyetlen bejáratot (ez akár szó szerint is érhető, néhány Molotov-koktél segítségével). Egy idő után – a program figyelmeztet – óvakodjunk ki, és kezdjük meg Lance üldözését a tetőre. Ha rálövünk, egyre tovább és tovább menekül, azonban vigyázzunk az alattomos és váratlan hátrafordulásból eleresztett golyóira. Felérve egy adrenalinkapszulát találunk a bal sarokban, felvétele után foglaljunk el viszonylag biztonságos pozíciót a helikopter-leszállón. Dobjunk néhány gránátot Lance és a maffia emberei irányába, és ne felejtsük el felrobbantani a piros hordót sem. A roppant pontosan célzó Lance ellen azonban igazán akkor van esélyünk, ha a végén vadnyugati párbaj módjára szembeszállunk vele, és néhány közvetlen találattal pokolra küldjük. Közben a maffia megtalálta a széfet, és elég rendesen csapolja is (mint az a pénzszámlálón látszik). Rohanjunk vissza az előcsarnokba, majd a csatlósokat semlegesítve számoljunk le Sonnyval is (használjunk fedezékeket, ne kockáztassunk sokat). Gratulálok, ezzel megnyertétek a játékot.

JuliuS

KILLING SPREE!

Sziasztok! A rovat némileg újjászületik e hónapban. A papírra nyomtatott rész kiegészül egy rövid „Tippek, trükkök, segítségek” dobozzal, amelyben a címnek megfelelő írásokat találhattok majd. Ezen felül a rovat helyet kapott a CD-n is. Minden alkalommal jelezni fogom, hogy miről találhattok bővebb infót, több képet, stb. a CD-n. Lényegében ez lesz az új arculata a rovatnak, javaslataitokat, kérdéseiteket és kéréseiteket tárt postafiókkal várom!

A HÓNAP HÍRE:

Ritka esemény, hogy ekkora a felhajtás a modok körül. Az Epicnél találtak egy kallódó milliót (természetesen dollárokban), és mivel nem volt több hely a széfben, úgy döntöttek, hogy szétosztogatják a modkészítő társadalom jeles tagjai között. A pénznyeremények (például a modkészítők legjobbja 50.000 zöldhasúval lesz vastagabb) mellett jó néhány abszolút felsőkategóriás masina is kiosztásra kerül. Sőt, egy Unreal licence is (hozzávetőleg 350 ezerre rúg e díj értéke) gazdára talál majd, mellyel a szerencsés saját játékot készíthet. A fejlesztők 13 kategóriában indulhatnak műveikkel, legyen az egy „egyszerű” mutator, vagy egy bonyolult felépítésű mod. A CD mellékleten találhatjátok a verseny fázisainak, kategóriáinak és díjazásának teljes táblázatát.

www.makesomethingunreal.com

UT2003 MODOK:

Maxed Out:

A hónap modja címet is a nyakába akaszthatnánk a következő műnek, amely a nézettségi rekordokat döntögető Mátrix-filmeken alapszik. Nyugodt szívvel kijelenthető, hogy a fejlesztők ezzel a témaválasztással meglehetősen nagy fába vágták a fejszéjüket, az elvárások minden hasonló játékkal kapcsolatban magasak, amelyek egy-egy már létező témát dolgoznak fel. A mod egy MonkeyCircus nevű programozó vezetésével készül, alapként pedig az előbbiekben megnevezett úriember munkája szolgál (Matrix Moves mutator). A mod alapját képző mutatort kicsit továbbfejlesztették, és ehhez még hozzáadtak egy új fegyverválasztó rendszert, mely – nem véletlenül – kísértetiesen hasonlít a Counter-Strike-ban található megoldáshoz. Emellett sokat fejlődött a játék interaktivitása: a szemetesek, az asztalok, a székek mind különbözően reagálnak, ha valamelyikre rálépnek vagy rálőnek, köszönhetően a Karma fizikai motornak. A modba sok új helyszín bekerül majd, köztük az elmaradhatatlan irodaépületek is. A fegyverarzenál is alapos felújításon esik majd át a kis kézi durrogtatóktól kezdve a nagy mesterlövész fegyverekig. A lista meglehetősen hasonlít a Counter-Strike kínálatához, megtalálható itt a Glock, a Beretta, a Desert Eagle, az Ingram Mac10, az MP5, a Colt M4a1, a Spas sörétes, a DSR-1 rendőrségi és a Remington SR-8-as mesterlövész puskák is. A kisebb kézifegyverekből, mint pl. Glock, Beretta, MP5, stb. akár kettő is felvehető, úgy gondolom, nem szorul részletezésre, hogy miért előnyös, ha mindkét kézben tarthatunk egy-egy fegyvert. Egyes halálosztók pedig felszerelhetőek kisebb-nagyobb bővítésekkel, pl. Beretta – hangtompító; MP5 – távcső, lézercélzó; Colt – gránátvető; Spas – lámpa. Ellenfeleink kiiktatásáért kreditek ütik a markunkat, amelyeket ezután saját belátásunk szerint használhatunk fel fegyver, lőszer és felszerelés vásárlására. Mozgásunk is meglehetősen behatárolt lesz, attól függően, hogy éppen milyen mordályt tarunk a kezünkben. Így az, hogy mennyire tudunk leguggolni, felugrani, vagy hogy milyen gyorsan mozgunk a földön, mind-mind változhat a játék folyamán. Ha már a játék a Mátrixon alapul, és elkészült egy mutator is, amely megvalósítja a különleges mozdulatokat, ezeknek is helyet szorítottak a programozók. Így futhatunk falon, pöröghetünk, vetődhetünk, és átélhetjük a bullet time kínálta izgalmakat is. A játék meglehetősen kezdeti stádiumban, alfa verzióban leledzik, jellemző erre az állapotra, hogy nagyban folyik a keresés animátorok és térképkészítők után (a mod weblapján lehet jelentkezni), és a fejlesztők „Milyen játékmódok legyenek a modban?” és hasonló kérdésekkel traktálják honlapjuk látogatóit. Sajnos ennek megfelelően megjelenési dátummal sem tudnak szolgálni a készítők, reménykedjünk benne, hogy ez minél hamarabb be fog következni. Több képet a CD mellékleten találhattok a modról.

www.planetunreal.com/maxedout

Jungle Warfare:

Ezzel félre is tesszük a hideg színek és rideg felületek világát és (szó szerint) melegebb vizekre evezünk. Készüljetek a dzsungelharcra! A fejlesztők bevezetőjükben játékukat a realizmus és a fikció együttes képviselőjének szánják. A mod két játékmódot fog tartalmazni: Jungle Warfare és Jungle Warfare Sabotage. Az első módban célunk az ellenfél teljes megsemmisítése lesz, mindezt csapatorientált módon és különböző osztályok közül választva tehetjük majd meg. Mind a nyolc osztálynak meg lesz a maga szerepe a tengerészgyalogosok és a gerillák oldalán is. Így akár egy egész csata menete múlhat pl. a mesterlövészen vagy a szanitécen. Egy-egy harc 1-20 körből állhat, melyek során a játékosok meghatározott számú élettel rendelkeznek. Ha egy játékost halálos találat ér, és még rendelkezik élettel, akkor azonnal visszatérhet a játékba, viszont ha utolsó életét is „elhasználta”, kénytelen lesz végigvárni a küzdelem végét. A körök alatt pontokat szerezhetünk, amelyeket különböző felszerelések és kiegészítések vásárlására használhatunk fel.

A Sabotage mód alapjaiban megegyezik az előző mód feltételeivel, a különbség annyi, hogy elsődleges célunk nem az ellenfél legyilkolása lesz, hanem külön célpontok lerombolása vagy szabotázsa. A fegyverek elkészítésében a fejlesztők a realizmust tartották fontosnak, amellett, hogy a válasz-

tékot is meglehetősen bőre vették. Az összes fegyver felsorolására nincs hely, de kedvcsinálónak itt egy rövid lista: FAMAS, AW50, Dragunov, AK47, Steyr AUG. Természetesen felszerelésünk nem csak a fegyverekből tevődik össze, különböző gránátok mellett 3 kés is rendelkezésünkre áll majd. A mod jelenleg béta verziójú, így már kipróbálható és letölthető a játék honlapjáról.
Több képet a CD mellékleten találhattok a modról.
www.planetunreal.com/junglewarfare

HALF-LIFE 2 MOD:

Entropy
Bár a Half-Life 2 megjelenése csak szeptemberben várható, már formálódnak a játékra épülő modok. A modok legtöbbjének egyelőre még csak a koncepcióterve készült el, de úgy gondolom, hogy érdemes pár sor erejéig megismerkedni ezekkel. Talán a következő Counter-Strike kaliberű mod is ezek közül kerül ki... Az Entropy 2104-ben játszódik, amikor a világ nagyvárosai a bűnözés és a korrupció mocsarában haldoklanak. A bűnözők és bandák a kereskedelmi központok feletti hatalomért harcolnak egymással. A városok lakói drogok eladásából, lopásból, kémkedésből és más értékes javak áruba bocsátásából élnek meg. A mindennapos utcai harcoknak köszönhetően a fegyverviselés ugyanolyan természetes szokássá vált, mint a kábítószer-fogyasztás. Az Entropy játékosai nem egy kiemelkedő és fényt hozó személyiség bőrébe bújhatnak bele, hanem részeivé válnak ennek a bűnös rendszernek. Feladatunk egyszerű: életben maradni, és minél feljebb mászni a ranglétrán. Ehhez pénzt kell szereznünk, bevételi forrásunk lesz a bankrablás, az információszerzés, drog, autó- és fegyverkereskedelem. Tevékenységünk során hírnevet, elismerést, státuszt és tapasztalatot szerezhetünk majd. Bár még renderek sem jelentek meg a modról, a 22 tagú stáb és az igényes weboldal némiképp garantálja, hogy a mod nem tűnik el egyhamar a süllyesztőben.
flatline44.bfcentral.com/entropy

Ace

TIPPEK, TRÜKKÖK, SEGÍTSÉGEK:

Logókészítés Counter-Strike módra

1. lépés:
Nyisd meg a Photoshopot (vagy más hasonló grafikai programot), és klikkelj a File -> New menüpontra. A magasság és a szélesség értékeket add meg a 16 többszöröseként (pl. 128x64 pixel). Figyelj arra, hogy a két szám szorzata nem lépheti túl a 12288-as értéket. Ha ennél kisebb számot kapsz, akkor minden rendben van. Ha nagyobbat, akkor változtasd meg a kép méretét, különben a kép nem jelenik meg.

2. lépés:
Most pedig készítsd el a képed, amilyenre szeretnéd. Ezt mentsd el BMP formátumban. Fontos: ha azt szeretnéd, hogy a képed adott helyeken átlátszó legyen, akkor a hátteret színezd be ezzel a kék színnel: R: 0 G: 0 B: 255. Ha kipróbáltad a logód, és a körvonalain kis kék pöttyök vannak, akkor nyisd meg újra a képed, és rajzold át a kép körvonalait úgy, hogy a háttér kék színe ne szűrődjön át a pixeleken (tehát teljesen zárt kontúrra van szükség a látható objektumok és a kék színű háttér között).

3. lépés:
Nyisd meg a CD mellékleten található WAD szerkesztőt. Klikkelj a File -> New menüpontra. A Type listából válaszd ki a Half-Life Package [wad3] (.wad) sort. Klikkelj az Ok-ra. Ezután klikkelj a Package -> Add Images... menüpontra. A legfelső mezőt annak megfelelően töltsd ki, hogy hova mentetted a képed. Az Image Wildcards mezőbe pedig a képed nevét írd be, vagy ha több képet szeretnél megnyitni, akkor *.bmp-t. Klikkelj a Go-ra. Ezután felugrik egy kis üzenet, ami jelzi, hogy minden rendben van, bökj az Ok-ra.

4. lépés:
Ezzel a kép megjelenik a kép listában. Klikkelj kétszer a kis képre, ezzel felnagyítod azt.

5.lépés:
Klikkelj a Colors->Edit Palette... menüpontra. Az ablak bal oldalán található mezőket a következő sorrendben töltsd ki (fentről lefelé): 255, 0, 0, 255. Klikkelj az Ok-ra.

6. lépés:
Zárd be a képet, miután a program megkérdezi, hogy el akarod-e menteni, klikkelj a Yes-re. Most pedig mentsd el a műved a File -> Save menüponttal pldecal.wad néven. Ezt a fájlt másold a játék „cstrike” könyvtárába, írd felül a már létező fájlt.

7. lépés:
Indítsd el a játékot anélkül, hogy bármilyen beállítást megváltoztatnál. Próbáld ki a logót!

A logókészítéshez táblázatok és programok a CD-n.

Formabontó Gondolatébresztő következik, ezúttal ugyanis két ember agyszüleményét olvashatjátok. Tettestársam Puma kolléga, a rovat e havi ötletgazdája, felvetette, hogy írhatnánk a játékok korhatár-rendszeréről. Valóban, ez olyan téma, amit eddig nem nagyon jártak körül a hazai sajtóban, pedig érdemes megemlékezni arról, hogy mit is jelentenek azok a misztikus betűk a játékdobozokon.

Rendszer volt, hol nem volt...

A korhatárok feltüntetése már a filmiparból ismert (ott az MPAA rövidítésű amerikai moziegyesület a rendszer felelőse), a PC-s játékok piacán azonban csak 1993 környékén vált égetően szükségessé, amikor az FTC (nem a Fradi, hanem az amik fő kereskedelmi egylete, a Federal Trade Commission) egy jelentéséből kiderült, hogy még egyáltalán nincs ilyen jellegű szabályzat az akkor már igencsak terjeszkedő iparban. A játékgyártók nem sokkal ezután (1994-ben) megalapították egy korhatár-kijelölő munkacsoportot (Game Ratings Work Group, GRWC). Az új szervezet tömörítette az összes játékplatform képviselőjét, de nem sokáig: a konzolosok hamarosan kiváltak belőle, és megalapították az Interaktív Digitális Szoftveregyesületet, az IDSA-t (Interactive Digital Software Alliance). Az IDSA általánosabb érdekképviseleti csoport volt, és tevékenységének csak egy részterületét képezte a korhatár-elbírálás, de a bírálási alapokat korrekten lefektették ESRB (Entertainment Software Rating Board, azaz Szórakoztató Szoftverek Értékelőtáblája) nevű rendszerükben. Közben a GRWC-ben maradt PC-sek is megalkották a maguk szisztémáját, az RSAC-t, és az AAMA nevű erőszakellenes szervezet is készített egy saját skálát, de ezekre nem térnék ki, mert ennyi négybetűs rövidítést MBSK (máris bőven sok követni)... A PC-s kiadók aztán az évek múltával lassan átszivárogtak a szélesebb tevékenységi körű IDSA-hoz, és átvették annak értékelőrendszerét is – ennek köszönhetően ma konzolos és PC-s piaci szereplő szinte kivétel nélkül az ESRB szisztémát használja.

ESRB = presztízs

Az ESRB (www.esrb.org) ma már játékhirdetéseket szabályozó alcsoporttal is rendelkezik (Advertising Review Council, ARC), sőt, weblap-tartalmat bevizsgáló csoporttal is, de mivel ez a cikk a PC Guruban jelenik meg, mi csak a játékos tevékenységére fogunk koncentrálni. Kezdjük a „szabályoz” szóval, ezt ugyanis ki nem állhatják az ESRB képviselői. Szerintük inkább csak javaslatról van szó, senkinek nem kötelező felragasztania az ESRB-kategóriákat a dobozokra. Nos, valóban önkéntes az ESRB-audit, de egy magára valamit is adó kiadó nem engedheti meg, hogy ne soroltassa be a játékait – az ugyanis egyrészt támadási felület lenne a konkurenciának és az érdekvédő csoportoknak, másrészt a nagykereskedők egy része csak ESRB-auditált játékokat hajlandó forgalmazni. Tehát ez az önkéntesség valójában kényszerhelyzet, amely nem feltétlenül rossz – attól függ, hogy milyen munkát végez az ESRB. Nos, elmondhatjuk, hogy mostanra a kiadók és fejlesztők túlnyomó többsége maximálisan elégedett az ESRB-vel: örülnek, hogy a vásároló szülők egyértelmű, könnyen beazonosítható jeleket kapnak egy-egy program tartalmát illetően (az más kérdés, hogy ezeket mennyire tartják be...), és hogy a szervezetnek hála, a piacon kialakult egy általános kép az egyes korhatárokat illetően. Ám ez nem volt mindig így: 2000-ben a feljebb már említett FTC ismét betámadott, teljes joggal. Kiderítette, hogy az ESRB által értékelt játékok 70%-a M (17 éven felülieknek) kategóriát kap. Ez két dolgot jelenthetett: 1. a fejlesztők ennyire nem gondolnak a fiatalabb korosztályokra, 2. az ESRB ennyire szigorúan ítél. Az FTC adott hat hónap türelmi időt a játékiparnak, hogy szedje rendbe magát ilyen szempontból, és akkoriban rengeteg támadás érte az ESRB-t, mert bizony a 2. lehetőség tűnt valószínűbbnek (például a Larry-sorozat szinte minden tagja M-es lett „durva szexualitása” miatt). A szervezet magába szállt, átértékelte a szempontjait, és mire a fél év lejárt, nagyjából rendeződtek is az új szabályok és a liberálisabbá vált szemlélet. Azóta – néhány kisebb túlkapástól eltekintve – az ESRB-skála vígan működik (ami például a moziipar nyűglődő MPAA-rendszeréről nem mondható el). Lássuk, hogyan!

Sex & drugs & rock’n’roll

Arthur Pober, a szervezet elnöke szerint a konzolipar 100 %-át és a PC-s játékipar kb. 85 %-át látják el „plecsnivel” (a maradék 15%-ot az eleve felnőtteknek készülő felhasználói programok és operációs rendszerek teszik ki). Az ESRB – természetesen anonym – tesztelőinek száma körülbelül 100 és 150 között mozog, és minden egyes terméket három különböző ember tesztel, egymástól függetlenül (a játékokat megjelenésük előtt 15-20 nappal kapják meg, cheatekkel, tokkal-vonóval). Az ESRB felelősei igyekeznek mindig úgy megvá-

lasztani ezt a hármast, hogy nem, kultúra, családi állapot és életkor tekintetében minél vegyesebb legyen a kép, majd miután a tesztelők végeztek, a korhatár-kategóriát hármójuk véleményéből átlagolják. Ha a szervezet 2000 előtti keménykedését elfelejtjük, elmondhatjuk, hogy korrekten, az esetek elhanyagolható százalékában pedig túlzott szigorral döntenek, a következő szempontokat figyelembe véve:

1. A játék témája (egy nácis-világháborús progi eleve T-ről indul).
2. Nyelvezete (b*meg/perc arány) és humora.
3. Megjelenített erőszak mértéke (litervér/perc arány).
4. Megjelenített meztelenség mértéke (van-e a filmben cici/fütyi/popó/stb).
5. Megjelenített szexualitás mértéke (használják-e eme testrés(z)eket...).
6. Alkohol-, kábítószerfüggés és egyéb szenvedélybetegségek megjelenítése, azok mértéke.
7. A politikai korrektség kérdése, vagyis az, hogy a fentiek milyen kontextusban szerepelnek a játékban (például elítéli-e a sztori a kábítószert, vagy öncélúan ábrázolja).
8. Esetleges oktató-nevelő hatás.

A kategóriát megküldik a kiadónak, akinek ezután még mindig megadatik a lehetőség, hogy lefújja a progi megjelentetését, és egy enyhébb kategória reményében „újravágassa” a készítőkkel a játékot, de az az igazság, hogy erre igen kevés példát tud felmutatni a történelem. (A magasabb játék-korhatárokat ugyanis – egyelőre – nem veszik annyira komolyan a fogyasztók, mint például a filmek korhatárait.)

Erőszakemberek

Fontosnak tartjuk még kitérni arra, hogy egyes országok saját kis rendeleteikkel (vagy csak mentalitásukkal) néha felülbírálják az ESRB által dobozra nyomott kategóriát, és tovább szigorítják azt. Itt van például a Command & Conquer: Generals németországi esete. Megszokhattuk már, hogy arrafelé germán alapossággal vágják torkon minden brutálisnak vélt játék terjesztőjét, ám arra még nem volt példa, hogy egy nyilvánvalóan véletlen egybeesés folytán bojkottáljanak egy programot. A túlkapásért a német Családügyi Minisztérium vakbuzgó amazonja, Elke Monssen-Engberding a felelős, aki miután megtekintette az USA kampányának első küldetését (amelyikben a dicsőséges jenkik éppen Bagdadot veszik be), felháborodásának hangot adva azonnal elrendelte a program forgalmazásának beszüntetését. Azzal érvelt, hogy Bush már amúgy is „rámosolygott” Bagdadra, nem kell ezt a háborút még játékban is népszerűsíteni (az persze nem érdekelte, hogy a Generals fejlesztése jó három évre nyúlik vissza, így a Bagdad elleni támadás még a legelvadultabb konspirátorok szemében sem lehetett szándékos célzás).

A józanság végül meghallgatásra talált felsőbb körökben: a kormány nem tiltotta be, „csupán” 18 éves korhatárhoz kötötte az amúgy T (= 13 éves korhatár) kategóriájú Generals megvásárlását. Íme, az aktuálpolitika ostoba győzelme a jól bejáratott rendszer felett. Ám mindez semmi egy amerikai rendelkezéshez, illetve annak várható következményeihez képest. Washington állam szenátusa ugyanis a napokban szavazta meg azt a törvényt, amely kimondja, hogy 500 dolláros bírsággal büntethető, aki 17 éven aluliaknak értékesít erőszakos játékokat. Az iparág szereplői természetesen hevesen tiltakoztak, mivel a rendelkezés nemcsak alkotmányellenes, hanem következetlen is (elvégre ehhez hasonló törvényi korlátozás nem sújtja például az erőszakos könyveket és a filmeket). Ráadásul a nagy kérdés még mindig megválaszolatlan: ki dönti el, és egyáltalán mi alapján, hogy mi erőszakos? A nem éppen Postal-barát amerikai szenátor, Joe Lieberman éppen erre törekedve készíttet most minden részletre kiterjedő játékpiaci tanulmányt. Ennek hitelességét éppen Lieberman személye kérdőjelezi meg, hiszen ahogy egy interjúban elmondta, a világon a három legrosszabb dolog sorrendben a Postal (amely köztudottan a valaha létezett legbetegebb játék), Marylin Manson és a Calvin Klein alsóneműk. Még szerencse, hogy nálunk nem merülnek fel ilyen problémák: amíg a kicsi magyar játékpiac nem rejt magában jelentős politikai tőkét (márpedig úgy tűnik, hogy egy darabig nem fog), addig csak az ORTT színes karikái és nevetséges mértékű, 5-10 perces elrendelt adásszünetei miatt bosszankodhatunk. Addig jó nekünk...

Stöki &Puma

KORHATÁRESETEK

A cikkben említett szempontokat figyelembe véve az ESBR a következő korhatár-kategóiákat különbözteti meg:

EC (Early Childhood): 3 éves kortól bárkinek ajánlható játék, semmiféle káros elem nem található benne. Maga a megtestesült ártatlanság, a politikai, etikai, etnikai, nyelvi, stb. korrektség iskolapéldája. Általában – naht! – gyerekjátékok kapják ezt a kategóriát.
Példák: Nálunk többnyire ismeretlen gyerek-oktatóprogramok, például a Kid's Zoo, a Mother Goose's Farm és hasonlók.

E (Everyone): Enyhe és/vagy idegenszerű erőszak (pl. egy elcsattanó pofon, vagy egy gonosz űrlény halála), kevéske rosszindulat – körülbelül ennyivel több az E kategória az EC-nél. 6 éves kortól fölfelé bárki szórakozhat az E-vel jelölt játékokkal. Egyébként ez a kategória büszkélkedhet a legtöbb játékkal.
Példák: Age of Wonders, Army Men, Rayman-ek

T (Teen): 13 éven felülieknek szánt kategória. Itt már a szülő jobban teszi, ha néha ránéz a monitorra, mivel is játszik a gyereke. A T-s játékokban ugyanis már dominálhatnak az erőszakos jelenetek, csúnya szavak, és esetleg előfordulhatnak kisebb meztelenkedések.
Példák: Alone in the Dark-ok, Starcraft, Tomb Raiderek

M (Mature): A 17 év alattiak már jobban teszik, ha mással szórakoznak, mert ezekben a játékokban rengeteg „adult material”-t találunk, vagyis erőszak és szex éppúgy feltűnhet a monitoron, mint az akár öncélú droghasználat, vagy olyan káromkodások, amelyekbe egy gyakorló kocsis is belepirulna.
Példák: Dungeon Keeperek, Mafia, Larry-sorozat(!)

AO (Adults Only): Fura egy kategória, mert mindössze egy évvel növeli a korhatárt az M-hez képest (tehát 18 éven felülieknek javasolják az AO-s játékokat). Mivel ezt a kategóriát minden kiadó el szeretné kerülni (és némi lobbival ez általában sikerül is), mindössze 12 PC-s programot találunk itt, egytől egyig „Stong Sexual Content”, azaz durva szexuális tartalom miatt kapták meg az AO-s pecsétet.
Példák: A listában számomra egyedül a Wet – The Sexy Empire (más néven Lula) volt ismerős, bár az All Nude Nikki és a Cyber Photographer is ígéretes címek...

KA (Kids to Adult): Az ESRB mára már kivonta a forgalomból ezt a „gyerektől a felnőttig” pikszist, de régebben igen sokszor találkozhattunk vele. Gyakorlatilag az E kategória elődje, vagyis 6 évtől fölfelé mindenki játszhatott a KA-s játékokkal.
Példák: A KA-s játékok értelemszerűen átminősültek E kategóriájúvá.

RP (Rating Pending): A játék még nem kapott ESBR-kategóriát, éppen elbírálás alatt van.

Aki csak PC-vel foglalkozik, játszik, az talán nem is tudja, hogy milyen öldöklő harc folyik a tízmilliárdos tortáért Sony, a Microsoft és a Nintendo között. Igaz, az eladásokat tekintve a PlayStation 2 magasan a többiek felett áll, de elégedetten pihennie ettől még nem szabad a japán cégnek. Az E3 általában kitűnő képet ad arról, hogy az adott év karácsonyi időszakában – ami a videojáték-piac bevételeinek döntő részét kitermeli – milyen erőviszonyokra kell számítani. Idén a mérleg vitathatatlanul az Xbox felé billent, a legszebb és legjobb játékokat ezen a gépen láttuk. Igaz, a Sony is próbálkozott – a Metal Gear Solid 3 és a Gran Turismo 4 vitték a pálmát – de a másfél évvel az Xbox előtt megjelent masina már nem tudta felvenni a versenyt (persze ez főképp a grafikára értendő). A Nintendo még siralmasabban járt, fennállásuk óta talán a leggyengébb kínálattal álltak fel, tőlük leginkább a legújabb Mario Kart emelhető ki.

FPS-ek otthona

Igaz, az egérhez és billentyűzethez szokott harcosoknak nehezére eshet elhinnie, de a Halo óta konzolon is hatalmas népszerűségnek örvendenek az FPS-ek. A kontrollerek két analóg karját használó irányítás ugyan nem veheti fel a versenyt precizitásban a PC-s megoldással, de erre nincs is szükség, hiszen a konzolos játékokat ennek szellemében készítik el – és mivel mindenkinek ugyanaz a plexidarab van a kézében, az „egyenlő pályák, egyenlő esélyek” elv teljességgel érvényesül.

Előző számunkban már bővebben is foglalkoztunk olyan játékokkal, mint a Half-Life 2, a Doom 3, a Deus Ex: Invisible War vagy a Thief-széria harmadik része – lehet felkészülni a sokkra, ezek a nagy nevek mind megjelennek Xboxra is. Igaz, az első kettőt csak PC-n láttuk, de John Carmack korábban már leszögezte: a Doom 3 „Xboxosításakor” nem kell majd kompromisszumot kötniük, legfeljebb a tévék kötött felbontása miatt lesz kevésbé látványos a program (reméljük, a Half-Life 2-vel is ez lesz a helyzet).

Az egyelőre PC-re be sem jelentett Halo 2-ről is olvashattál nálunk pár szót egy hónapja, de most annak apropójából, hogy elnyerte a hivatalos E3-díjak egyik legtekintélyesebbikét – a show legjobb konzoljátékának választották –, visszatérünk rá. Véleményünk szerint ezt meg is érdemelte, még úgy is, hogy csak egyetlen pálya kis részét láthattuk. Az új járművek, fegyverek és ellenfelek mellett talán a legfontosabb innováció a többjátékos módot érinti. Sajnos erről mindössze annyi hivatalos információ látott napvilágot, hogy a Bungie-nál beleadnak apait-anyait, és az elmúlt öt év minden ötletét megpróbálják felpasszírozni a korongra. Ha esetleg ők is olvassák ezen sorokat, mindössze annyit kérnénk, hogy a kooperatív játék is kipróbálható legyen ilyen módon.

Noha a PC-re készülő új Medal of Honor nem volt kiállítva, a konzolos verzió, az ősszel megjelenő Rising Sun egy egész kalyibát kapott. Mivel az előzetesen kiadott képek borzalmasan gyengék voltak, nem sok bizalommal ültünk be, ám a pár perces demó – a játék első pályája – meggyőzött minket: nem lesznek itt gondok. Ahogy az első részben a partraszállás volt „A” pálya, itt ezt a szerepet a nyitó Pearl Harbor veszi át. Álmunkból ébresztenek fel minket a japán bombázók, és a következő öt percben totális káoszban kell tevékenykednünk: hol a hajón kell tüzet oltani, hogy egy gépágyúval irthatjuk a Zérókat, hol a vízben úszva menekülünk egy süllyedő naszád örvénye elől.

A rengeteg díjat nyert, és általunk is a show egyik legnagyobb meglepetésének tartott Full Spectrum Warrior eredetileg a hadsereg megrendelésére készült. A tábornokok kutatásai kimutatták ugyanis, hogy a bakák imádják a videojátékokat – nosza, nekiálltak készíteni egyet, amiből még tanulhatnak is. Partnerül a Pandemicet választották, akik már három éve dolgoznak az FSW-n. Xboxon a hadsereg által kapott verziónál kicsit könnyebb, kicsit színesebb (pl. nagyobb robbanások lesznek) lesz a játék. A FSW – noha első pillanatra talán egy Ghost Recon-másolatnak tűnhet – egy taktikai játék lesz, ahol egy osztag parancsnokán keresztül vezérelhetjük különféle háborúkban katonáinkat. Ez azt jelenti, hogy lőni nem is fogunk – úgy kell a dolgokat irányítanunk, hogy ezt a katonáink tegyék meg. A mi irányításunkat egy rendkívül fejlett AI egészíti ki, ami a hadseregnél működő viselkedési szabályzat alapján készült; elvileg embereink azt teszik, amit az igazi vitézek is tennének az adott helyzetben.

Halo 2

Dead or Alive Online

Ninja Gaiden

RÖVID HÍREK

Project Gotham Racing 2 (Microsoft)

A furcsa nevű versenyjáték első része az Xbox megjelenésekor már kapható volt, a második részt stílusosan a második szülinapra ígérik. Ötven, gyönyörűen lemodellezett, szanaszét törhető kocsi, jó néhány igazi nagyváros (például Moszkva és Chicago) vár a benzinszagra vágyókra. Természetesen támogatja az online játékot is, legfeljebb nyolcan kenhetik fel egymást a falra.

Wrath Unleashed (LucasArts)

Aki emlékszik az ősrégi Archonra, annak ismerős lesz a Wrath Unleashed rendszere is. A játék egyik részében stratégaként kell helytállnunk: egy mágikus királyságot kell elfoglalnunk, különös tekintettel a varázserőt árasztó kutakra.

Ha mitikus lényeinket harcba küldjük, akkor viszont egy akciójátékba kerülünk: a csatát ugyanis személyesen nekünk kell megvívnunk.

James Bond 007: Everything or Nothing (Electronic Arts)

A tavalyi rész után az EA nagyot váltott: az új James Bond-játék (Pierce Brosnan és Shannon Elizabeth digitalizált változataival a főszerepben) már külső nézetet használ, és a fegyverek, kütyük mellett nagy szerepet kap majd benne a pusztakezes harc. Emellett sokkal nagyobb hangsúly lesz a vezetős részeken: autók és tankok mellett ezúttal motorokat és egy helikoptert is elköthetünk.

E3 XBOX HÍREK

Dead Man`s Hand

Sonic Heroes

Full Spectrum Warrior

Mindenképpen megemlítenénk a nemrég nevet változtatott, Atari által dédelgetett Dead Man's Hand-et, az első vadnyugati témájú FPS-t az 1997-es Outlaws óta. A Human Head által fejlesztett programban minden lesz, amit elvárhatunk: coltpárbajok poros városok főutcáján, vérre menő pókerpartik, lovaglás a naplementébe... Ráadásul a játék alatt dübörgő Unreal-engine igen szép látványt kreál, igazi sikervárományossal van dolgunk.

Tipikus konzol

Az Xboxot eleinte sok kritika érte, miszerint csak egy PC dobozba zárva – az idei E3 meggyőzhetett minden esetleges kétkedőt, hogy a Microsoft igazi konzolt készített, konzolos játékokkal. A PC-ről eltűnt stílusok képviselőiből kötöttünk egy csokorral.

Az Amped 2 egy igazi snowboard-szimulátor lesz, összetett irányítással és csodálatos grafikával. Az első részt imádtuk, de a folytatás mindenre rátesz egy lapáttal: megnövelték a hegyek, karakterek, előadható mozdulatok számát, és legfeljebb nyolc játékos számára online játéklehetőséget is kreáltak. A Tony Hawk's Underground már az ötödik rész a sorozatban, és a Neversoftos srácok megint felforgattak mindent. Ezúttal az igazi deszkás életmódot akarják bemutatni, azaz saját karakterünkkel (az Interneten keresztül arcképünket bemásolhatjuk a játékba, és így személyesen is megjelenhetünk) kell egy sztorit végigjátszani, amelyben az utcán próbálkozó srácból a legnagyobbak közé emelkedhetünk. Ezzel együtt sokkal nagyobb szabadságot kapunk minden téren: nem elég, hogy a deszkát felkapva gyalog – vagy akár autóval – iramodhatunk egy másképp elérhetetlen helyre, de a pályaszerkesztővel új szinteket is építhetünk.

Sonic talán a Sega legismertebb karaktere, idén minden konzolon feltűnik a Sonic Heroes-ban. A villámgyors kék sündisznó ezúttal is eszement sebességgel száguldozik a kanyargós pályákon, ám ezúttal már segítői is lesznek. Három főből álló csapatban kell bejárnunk a pályákat, és a vezetőtől függően más képességekkel rendelkezünk: az egyik karakter repülni képes, a másiknak erős támadása van, a harmadik pedig a többieket képes hajigálni.

A platformjátékok seregét erősíti a Ubi Soft francia szárnya (a projectet Michel Ancel, Rayman kitalálója vezeti) által készített Beyond Good&Evil, bár ezt már meglehetősen nehéz ebbe a skatulyába beletuszkolni. A játékban Jade, egy fiatal fotóriporterlányka segítségével kell megmentenünk az elnyomó, az idegenekkel lepaktáló kormánytól bolygónkat. A játék egyik felét amolyan Tomb Raideres kamerával követhetjük, és nagyjából a kebeldús régésznő mozgáskultúráját alkalmazhatjuk. Máskor Splinter Cell-féle lopakodásban lesz részünk, de igen fontos lesz, hogy a különféle lényeket lefényképezzük, hogy sikeresek legyünk egy levegőben játszott, hokihoz hasonló sportban, illetve hogy mesteri szintre emeljük légpárnás járművünk irányítását. A legfurcsább az volt, hogy ez a kuszaság egységes egésszé állt össze, ráadásul bármiféle töltögetés nélkül és fantasztikus grafikával ábrázolva.

A Tecmo a szép lányok kedvelőinek ismét kedveskedni kíván: a Dead or Alive Online-ban természetesen az Xbox Live-on keresztüli verekedés lesz a legfontosabb. A játék az első két részt gyúrja össze: az első, hat éve Sega Saturnra megjelent epizód az eredeti formájában kap helyet, a Dreamcastos második rész viszont teljesen megújul, és minden eddiginél szebb grafikát kap. Ráadásul a széria megteremtője még három vasat tart a tűzbe: még két, teljes titokban tartott DoA-rész készül, valamint a gyönyörű akciójáték, a Ninja Gaiden. Ez utóbbiban természetesen egy nindzsát, Hayabusát kell harcba vezetnünk. Kardunk, dobócsillagaink mellett csak különleges képességeinkre támaszkodhatunk: a falon futásra és az akrobatikus ugrásokra. Ugyan ebből a játékból csak egy videót láttunk, az alapján viszont megállapítottuk, hogy a Tecmo imádja a szép lányokat: a Ninja Gaidenben is legalább három-négy gömbölyded hölgyike lesz.

RÖVID HÍREK

KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS (NCSOFT)

A Phantagram egykori 2D-s stratégiai játéka teljes tatarozáson ment át: immár teljes 3D-ben pompázik, és különlegessége, hogy a világtérképen kiadott parancsok, csapatmozgások után maguknak az ütközeteknek a megvívása is a mi feladatunk lesz. Ilyenkor mintha a Rome: Total Warban lennénk, annyi eltéréssel, hogy a fővezért közvetlenül irányítva kell aprítanunk az ellenfél seregét. A mágikus képességekkel rendelkező ork törzsfők elleni harc különösen látványos, ilyenkor a varázslatok az egész csatamezőt megrázkódtatják. Itt is jöhet a refrén: fantasztikus grafika, online játék négy fő részére – nekünk nagyon bejött!

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES (ATARI)

Az új mozi természetesen új játékokat is jelent – igaz, a konzolverzió csak a DVD-premierre lesz kész. A Rise of the Machines egy FPS lesz, amit a nagyobb élvezet kedvéért megspékeltek némi kis verekedéssel – például Terminatrixot így kell levernünk. Az Enter the Matrix mintájára itt is lesznek csak a játék kedvéért forgatott jelenetek – itt ugyan csak ötpercnyi, ebből viszont kiderül, hogy a mi Terminátorunknak miért is van akcentusa.

SUDEKI (MICROSOFT)

Mivel eddig Xboxon nem jelent meg túl sok szerepjáték, a Microsoft végre saját kézbe vette a dolgokat, és hamarosan ők maguk jelentetnek meg egy színvonalasnak ígérkező RPG-t. A Sudekiben ugyanannak a világnak három különféle verzióját járhatjuk be a fordulatos, négy hős körül fonódó történetben. A harc valósidejű, azzal a kis extrával, hogy bármikor lelassíthatjuk: ilyenkor egy legördülő menüből választhatjuk ki az elsütni kívánt varázslatokat.

HITMAN 2

Szia (sztok)!

Lécci (nagyon szépen kérlek) tegyetek be az újságba vagy válaszoljatok, azért mert már kippukadok (mint egy lufi, de komolyan). 2 problémám lenne:

Az első, hogy a Hitman 2-ben, ha egy küldetést véghez vittem, akkor ügye a kunyhóba jutok. És ott nem'tom mit kell csinálni, mert - gondolom - fegyvereket kell magunkhoz venni; én ezt megtettem, de amikor ki akarom nyitni az ajtót, akkor zárva, és nem értem mit kell csinálni, és senki se tudja, pedig akit kérdeztem mindenkinek meg volt (persze a játék)!! A második, pedig, hogy a Hitman 2 néha kilép egyszerűen a játék közben (lehet, hogy azért, mert Win 2000-em van) de ez már kezd idegesítő lenni. Nincs valami pöcs (patch) - vagy valami csak ne lépjen ki - a játékhoz ami az ilyen típusú problémákat orvosolja?? Apropó, ha lehet mondjatok egy magyarosítást is, hogy hol lehet letölteni a játékhoz. Ja, és még valami na ezt télleg nem tudom, hogy kell menteni??? Ezt lécci nagyon részletesen írjátok le, mert nem tudom.

Előre is kösz, de feltétlenül tegyetek be, vagy válaszoljatok, köszi!
Daneey

Hali!

A küldetések között a templom udvarán két kisebb épületbe lehet bemenni, a fegyverekkel teli faház látogatása, ahogy azt írod, teljesen felesleges – pontosabban az utolsó küldetésig vajmi kevés köze van a játék továbbviteléhez.

Ellenben a másik faházba muszáj bekukkantani minden misszió előtt, ugyanis ott van hősünk laptopja, amit bekapcsolva „tölthetjük le” a következő megbízás részleteit. A laptopos faházat a gyakorlópálya szerepét betöltő romos épület mellett találod a templom oldalbejárata mellett.

Bye:
C5

FREELANCER

Helló.
Lécci írjátok meg, hogy lehet a Freelancerben aszteroidán bányászni.

Köszi.
Dabir

A térkép jelzi egy nagy pacnival a bányászható aszteroidák területét. Be kell rongyolni oda, és a fedélzeti fegyverekkel szétlőni a kisebb-nagyobb darabokat (értelemszerűen nem minden kavicsból hullik ki valami), aztán már csak vonósugárral begyűjteni a készre pörkölt ásványt...

Tika

MEDAL OF HONOR

Helló!

Elakadtam a Medal of Honorban és ehhez szeretném kérni a segítségeteket.A 3. Mission-ben akadtam el, amikor a hajón visznek a csatába. Amikor megyek le a hajóról, lelőnek. Hogy tudnék tovább menni?

Előre is köszi!
Twiggy

Hali!
A partraszállás nem könnyű dió, esetleg a 'Ryan közlegény megmentése' adhat némi ihletet, hogy miként mentsük meg a saját alfelünket. Az első sort a hajóban ledarálják, ekkor villámgyorsan egy közeli tankcsapda kinézetű vasakadályt célszerű megcélozni, és mögötte elrejtőzni. Mindig meg kell várni, míg az előttünk meredező fémtárgyon elhalnak az MG-42-es géppuskák lövedékei, aztán eggyel előbbre slisszolni. A parton már alsó talajfogásban (guggolva) lépésről lépésre használjuk ki a fedezékeket. Nem kell rohanni, lényeg a fedezéktől fedezékig tartó rövid mozgás, miután persze a géppuskák tüze áthelyeződött máshová – egyébként a vízből kikecmeregve találhatsz egy szanitécet, aki automatikusan felgyógyít erre a szakaszra.

Üdv,
Tika

GTA 3

Hali!
Lenne 1 problémám! Meguntam a GTA3-ban az autókat és szeretnék saját járgányt csinálni és ehhez töltöttem le a ZModeler névre hallgató progit, de az nekem magasnak bizonyult és nem igazán értem, hogy miféleképpen lehet benne alkotni! Amikor a minta járgány akartam elmenteni a játékba akkor nem tudtam megcsinálni, hogy a játékban is szerepeljen az új kocsi! TUDNÁL NEKEM SEGÍTENI? Ha nem, akkor mondj 1 programot, amivel 1szerűbben lehet tervezni!

REMÉLEM SEGÍTESSZ!
Köszi, Fecó!

Szia!
Sajnos nem egyszerű a dolog, feltételez némi 3D-s jártasságot. Van egy igen kiváló tutor, sajnos angol nyelven, de igen szájbarágós, így talán angol tudás nélkül is ki lehet silabizálni a lényeget. Itt megtalálod: www.planetquake.com/polycount/cottages/the3dguy/tutorial1.htm
Ezenkívül a hivatalos GTA3 „modszájton” is találsz progikat, tippeket: www.gta3mods.com (Fentiek egyébként csak a GTA3-ra vonatkoznak, a Vice City új textúratömörítést alkalmaz, ehhez majd új progik kellenek, ezek egyelőre fejlesztés alatt állnak.)
Sok sikert!
]{redenc

DUNGEON SIEGE

Hali!

Az a kérdésem, hogy a Dungeon Siege játékban hogyan tudok egy tagot (főleg egy korábban vett szamarat) lecserélni egy új tagra a csapatomban? Eladni nem jöttem rá, hogyan lehet, és hiába öletem meg a szamarat, visszatérve a városba mégsem tudtam felbérelni új embert.

Előre is köszi:
KisMarci

Az alapfelállás a játékban: 6 csapattag + 2 db szamár. Az emberek helyére nem tudsz szamarat betenni, és az szamarak helyére sem tudsz embereket toborozni. Így kell a küldetéseken végigmenned, ettől aligha térhetsz el.
Midas

Szia!
Midas válaszához még azt tenném hozzá, hogy el lehet bocsátani a csapatból bárkit, van erre egy megfelelő ikon, ha kiválasztod a karaktert (talán „dismiss”, de már nem emlékszem). De mint Midas írta, a hely behatárolt, és hidd el, a végén az a két szamár már kevés lesz, annyi cuccot kell cipelniük. Jó az úgy, ahogy van!

Minden jót,
]{redenc

MAFIA

Sziasztok!
A Mafia extra küldetésekben elakadtam, ott ahol a lányt kell megmenteni a szörnytől, ill. amikor az egyik autót kell elvinni egy helyre, de kifogy az üzemanyag belőle. Ha lehet e-mailban válaszoljatok. Előre is köszönöm, egy régi olvasótok!

Szia!
Igen, az első kicsit aljas, bár Te jó oldalról közelíted meg a problémát: nem a szörnyet kell lelőni, hanem a szépséget kell kiszabadítani, azaz le kell lőni a bilincs lakatját. Legjobb, ha ezt a mesterlövészes küldetés után vállalod be, ha azt jól csinálod, marad egy vagy két skuló, ezzel könnyebb – ha nem, akkor a parton a bal oldali sziklákon felmászva tudsz közelebb menni a lányhoz, és a kapott Magnummal megoldani a problémát.

A másodikra kicsit hosszadalmas lenne a válaszom. A lényeg, hogy apró gázadásokkal, a lejtőket kihasználva juss el a következő benzinkútig, itt tankolj, majd tovább. Nem könnyű a feladat, főleg az utolsó szakasz gyilkos. Van persze egy olyan megoldás is, hogy üresbe rakva a kocsit egy másik autóval végigtolod a városon. :) Ez elég munkás dolog, és kellő türelem kell hozzá. Persze a „lendkerekezéshez” is...

Minden jót,
]{redenc

FREEDOM FORCE

Hali!

Lenne egy óriási problémám a Freedom Force-al. Az van, hogy amikor elindítom a játékot, a főmenübe belép. És amikor el akarom indítani a játékot, a kép teljesen "szét van csúszva". Ez mitől lehet? Lehet az XP miatt, vagy a videokártya miatt (Geforce 3 titanium 200). Légyszi minél előbb válaszolj!!!!!!

Üdv: Zsolti

Szia!

Ha minden igaz, ezt a WinXP egy ismert Direct Draw problémája okozza.
A Q306676_WXP_SP1_x86_ENU.exe nevű patch megoldja ezt, keress rá a Microsoft weboldalán, ha van Internet hozzáférésed!

Minden jót,
]{redenc

IGI 2

Hali!

Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy az IGI 2-ben elakadtam a Prison Escape pályán. Ugyebár 6 dolgot kell megcsinálni, 5-öt meg is csináltam, de nem értem mi a 6-ik feladat, pontosabban értem, csak nem tudom megcsinálni.

Object 6: Take down two guards covering the gate by prison, and continue to provide covering sniper fire for Priboi as he makes dash for the getaway truck.
Riadót azt már csináltam, de elvileg ez nem baj, csak így nehezebb a pálya. Milyen őrökről beszél? Én ugyanis legyalultam az egész pályát, nem maradt ép ember, legalábbis nem találtam. Az a fogoly csávó meg még mindig ott van a rács mögött, de azt nem tudom kinyitni. Tudnátok segíteni?!

Válaszotokat előre is köszönöm!
Tisztelettel: Benyada Zsolt

Hali!
Nos, bevallom, itt én is megakadtam anno a játékban. A megoldás az, hogy a tábor kijárata feletti toronyba kell menni, ott kinyitni a kaput, és várni, amíg Priboi elköt egy teherautót, és kihajt vele a főkapun. A poén az, hogy ezt Priboi a világért sem teszi meg addig, amíg távcsöves puskával fel nem megyünk őt a torony tetejére fedezni. (Tényleges fedezésre természetesen már nem fog sor kerülni nálad, hiszen már letoltad a tábor összes őrét a pályáról.) Tehát a menetrend: menj a börtön kijáratához, mássz fel a toronyba, vedd elő a mesterlövész puskádat és nézd végig, ahogy Priboi elköt egy teherautót...

Ciao:
C5

GTA VICE CITY

Üdv!

Milyen extra küldetések, és bónusz dolgok találhatóak a Vice City-ben?

Csá
EliteBoy

Hali!

A Vice City számos feladatot kínál az alapküldetéseken felül, melyek elvégzése nélkülözhetetlen ahhoz, hogy 100%-osra teljesítsük a játékot. Kezdjük a legális munkák vállalásának lehetőségével: dolgozhatunk buszvezetőként (a megállókban a felszállók fizetnek), taxisofőrként (100 fuvar után KITT-féle turbó ugratásokat kapunk), pizzafutárként (10. szint után a max. életünk 150 lesz), rendőrként (12. szint után a max. páncélunk 150 lesz), mentősként (12. szint után végtelen hosszan sprintelhetünk) és tűzoltóként (12. szint után gyalogosan tűzállóak leszünk). Részt vehetünk a stadion 3 fajta versenyén (az ajtók 20.00-24.00 óra között vannak nyitva), a belvárosi Ammo-Nationben pedig legalább 45 találatot elérve a lőgyakorlaton, gyorsabb újratöltés a jutalmunk. Az Ocean Beach-i bevásárlóközpont tetején lévő parkolóban egy Stalliont találunk, amelybe beszállva checkpoint küldetést kapunk. Háromféle távirányítós modellverseny található a városban (autós a Vice Point tengerpartján, repülős a North Point Mall parkolóházának tetején és helikopteres a reptéren).

Helikopterrel négy további checkpoint küldetést teljesíthetünk, és egy terepverseny is vár ránk, melyet salakmotorral és terepjáróval egyaránt leküzdhetünk. A városban 15 kirabolható üzletet foszthatunk ki, és pluszpoénként, található strandlabdát, mellyel fejelgetni lehet (a program ezt is számolja). Gyűjthetünk rejtett csomagokat is, amelyek után az alábbi jutalmak járnak: 10 – páncél, 20 – láncfűrész, 30 – pisztoly, 40 – lángszóró, 50 – mesterlövészpuska, 60 – minigun, 70 – rakétavető, 80 – Sea Sparrow (helikopter, mellyel leszállhatunk a vízre), 90 – tank, 100 – Hunter (katonai helikopter). A 100 csomag megléte és Sonny megölése után a világítótorony és a kikötő közötti leszállóhelyen is megjelenik egy Hunter.

További érdekességek:
- A holdra rálőhetünk mesterlövészpuskával.
- A Malibuval szembeni szálló ablakai 23.00-tól pénisz alakban világítanak.
- Számos küldetésben szerezhetünk tűzálló, golyóálló és defektmentes autókat.
- A North Point Mall-tól északra tengeralattjáró van a víz alatt.
- Rockstar embléma van a parton napozók törölközőjén, ilyen alakja van a Starfish sziget egyik medencéjének, és az éjszakai égbolton is feltűnik a Rockstar csillagkép.
- A golfpálya szigete és a motoros banda székhelye közötti szikláknál cementbe ágyazott hulla lebeg a víz alatt.
-A TV társaság helikopter-leszállójától a szomszéd ház legközelebbi ablakának irányába futva egy húsvéti tojást találunk.
- Enforcerben páncélt, mentőben életet, rendőrautóban puskát, taxiban pénzt találunk.
- Motoron lehajolva fokozható a csúcssebesség.
- Drága autókkal ezúttal is lehet kurvázni (megállni, elvinni egy elhagyatott helyre, és ...)
- Hátsó keréken menni Sanchezzel, első keréken fékezni (és menni) Faggio-val vagy Pizza Boy-al a legkönnyebb.
- Minél többet találsz, annál pontosabban lősz (szerezz tankot, és lődd órákig – mivel az nem robban fel – és máris pompásan fogsz célozni).
- A taxiban túszokat ejthetünk.

Aki rájött, hogyan kell horgászni, az írja meg nekünk.

Üdv
JuliuS

FREELANCER

Tisztelt PC Guru Team!

Segítségetek szeretném kérni a fenti játékkal kapcsolatban...

Elakadtam a III. Misszionál.

A feladat pedig úgy szól, hogy hagyd el a Bázist (Willard Research Station) és találkozz Juni-val az űrben. Ez eddig érthető. Kirepülök, majd mondja Juni, hogy a kommunikációs vonal nem biztonságos blablabla.... majd megad egy Waypoint-ot ahova menni kell. Megyünk-megyünk, mendegélünk, majd ahogy kiérünk a "jégmezőből" (ködös, jégsziklás) és kitisztul a légkör, három Valkyrie Heavy Fighter-rel találkozunk, akik a Rheinland Military szolgállatában állnak. Egyperces csendes farkasszemezés után visszakapom az irányítást. De hiába, mert semmit nem tudok csinálni!!!! A bázisokra, bolygókra nem tudok bemenni, semmilyen más űrhajó, szonda stb sincs közel-távolba sem!!!

Röviden: Én, Juni és a 3 űrhajó állunk egymással szemben és KÉSZ!!! Egyszerűen nem kapok feladatot... (Awaiting mission objectives.... Na de meddig?)
Mi lehet a baj?
Üdv minden Szabadúszó-Csillagharcos-Fejvadásznak!

Hali!
A játék egyik bugjáról van szó, amelyet a readme-ben dokumentáltak is 'Missing game sounds' címszó alatt. A rádióforgalmazás hiányától nem csusszannak rá ama hajók kettőtök megsemmisítése céljából az akcióra, s ezáltal légüres tér keletkezik – tehát nincs tovább. A Nimo codec packnak tulajdonítják ezt a hibát, amelyre az orvoslás az említett doksiban (X. szakasz) egy szép körülményes játék un- majd reinstall némi turkálással körítve.
Jó vadászatot!
Tika

WINAMP

Üdvözlöm a PC GURU csapatát!

Azt szeretném kérdezni, hogy a Winamppal, hogy lehet megcsinálni azt, hogy a számok között ne legyen szünet? Vagyis, hogy egy szám vége és egy másik szám eleje összefollyon. Úgy halottam, hogy 2.80-as verziótól ez működik. Nekem 2.81-es verzióm van! Hogy lehet ezt megoldani?

Segítségeteket előre is köszönöm!
Tisztelettel: Mandarin boy

Szia!

Próbáld a 2.91-es verziót, annál már default beállításon szépen elkeveri a számokat.
Midas

MONITOR

Kedves PC GURU!

A segítségüket kérném!
Némelyik játék közben a monitorom csak 59Hz-en frissít miközben 1024*768-as felbontásban a Windows-ban 100 Hz-en frissít, ez nem tudom, mitől lehet!

Segítségként: a videokártyám egy ASUS V8420S,GeForce4 Ti4200-as 128mb-os kártya!

Előre is köszönöm!
Szabó Attila

Hali!

Volt már kérdés többször is itt, a mentőövben, a válasz pedig ugyanaz: a Win XP sajnos a 3D-s alkalmazásokban leveszi a monitor képfrissítését 60 Hz környékére. Ajánlatos a Refresh Rate Fix vagy hasonló memóriarezidens program használata a javításra.
Midas

Szia!

Midas válaszához még ezt tenném hozzá. Az újabb nVidia Detonator meghajtóprogik (márpedig a kártyádhoz mindenképp javasolt ezeket használni) épp ennek kiküszöbölésére már megengedik, hogy beállítsd a megfelelő képfrissítési értéket. Jobb klikk az asztalon, Tulajdonságok -> Speciális -> GeForce4 Ti. Itt kell lennie egy kis fülnek oldalt, találsz ott egy olyat, hogy Direct3D beállításai, ez alatt Frissítési sebesség. Jelöld ki a „Frissítési sebesség felülbírálása" pontot, és állítsd be a megfelelő felbontáshoz a kívánt értéket. Nekem a 43.45-ös Detonator van fent, és korrektül megy, a Vice City-n teszteltem :).

Minden jót,
]{redenc

W

Helló PC GURU!

Nemrég megvettem a Grand Theft Auto VC-t. Feltelepítettem, ment rendesen. Nagyobb felbontásra állítottam, utána megint nagyobbra akartam állítani, de lefagyott. Amikor újraindítottam a gépet, elindítottam, a következőt írta:Grand theft auto VC requries least directx 8.1. Már mindent próbáltam, újratelepítettem a directx-et, videokártya drivert, a játékot is, de nem akart menni. Megnéztem a Dxdiag-ot, a directx 9.0-át használja. Sehol semmi ütközés, minden rendesen megy.

Nem hiszem, hogy a vidseokártyával lenne a hiba, mert egy geforce 2 mx400-asom van, és a drivert a pcguru májusi számából telepítettem fel. Szerintetek mi lehet a probléma, kérlek mindenképpen írjatok vissza. Még egy kérdésem lenne. Azt szeretném megkérdezni, hogy hallottam egy olyan számítógép akcióról, hogy ha diáknak vesznek gépet, a gépnek az árából visszakapunk 60 ezer forintot. Nem tudjátok, mikor indul ez az akció?

Hali!
Valószínűleg a Windows-od megelégelte a piszkálódást, így már az újratelepítésekre sem reagál. Nem írtad ugyan, de szerintem nem installáltad le a drivert és a DirectX-et, mielőtt újratelepítetted volna, ezért hibázik az Op-rendszer. Mielőtt bármit is telepítenél, először mindig uninstall (javasolt a DirectX Kicker nevezetű progi is a DirectX leszedésére)!

A számítógép-vásárlási akció dolog elméletileg már beindult, javaslom, keress egy hozzád közeli, kedvezményes gépeket árusító céget a www.sulinet.hu/ado címen. Ugyanitt információkat is találsz, de javaslom, hogy egy könyvelésben jártas személy segítsen a feltételek átnézésében.
Midas

Szia!
Érdekes a VC problémád, főleg két okból. Az egyik, hogy minden hivatalos infó, és a readme szerint is a játék minimum DX9-et igényel, másrészt nekem szó nélkül frissítette a DX-et, pedig a 9-es volt fent, haragudtam is érte... Próbáld meg törölni azon ini fájlokat, amelyek a videobeállításokat tárolják, ezek: a „models" alkönyvtárban a „TXD.DIR" és „TXD.IMG" fájlok (lehet, hogy valamelyik nem lesz, kártyafüggő), a „data" alkönyvtárban a „CAPS.DAT", illetve a Dokumentumok/My Documents könyvtárból (itt vannak a mentéseid is) a "GTA_VC.SET" fájl. Ha induláskor nem találja ezeket a VC, alapbeállításokkal újra létrehozza. Remélhetőleg ez segít.

Minden jót,
]{redenc

BELSŐ VÉDELEM

Sziasztok !

Egy számomra megoldhatatlan problémával háborgatlak Titeket..

Van egy Pentium 4-es, 1.7 GHz-es, NVIDIA MX440 -es videókártyával rendelkező gépem. A gépen a Windows XP Professional verziója van operációs rendszerként. Attól eltekintve, hogy néhány program nem telepíthető rá kompatibilitási probléma miatt nincs vele nagy gond illetve csak egy és ebben kérném a segítségeteket. Immáron a harmadik olyan programmal találkoztam, ami 3D-s üzemmódban idióta viselkedik. Az egyiknek az Unreal II-nek meg tudtam oldani a problémáját a pár hónappal ezelőtti lemezeteken található driver-vel. Ez azóta kiválóan működik. A két bűnös amivel nem jutok semmire: MOHA - Spearhead és a Vietcong. A hibajelenség pedig a következő : nem érzékeli a pályákon a program a különböző ellenségeket, azaz lőhetem őket napestig és nem történik semmi. Engem persze egyből letalálnak lőni... A Spearheadnél pedig még pluszban a harmadik pályán már nem hajlandó felvenni az ejtőernyővel ledobott robbanószert. A Vietcongnál meg már az első pályán a VC-ket átalakítja egy mini méretű mozgó amorf pagodává, amiket persze szintén nem lehet lelőni. Remélem tudtok nekem ajánlani valamilyen beállítást vagy valamilyen címet ahonnan le tudnék szedni az XP-re valamilyen új drivert ,ami megszünteti ezt a nagyon idegesítő dolgot.
Köszönettel : Imi

Hali
Khmmm, hát a Vietcongnál a játékot feltörő crackercsapat követett el valami galibát (a Neten jó ideig károgták a varjúk a fűcsomóként szaladgáló, legyőzhetetlen VC történetét ;-)), ez semmiképpen nem a driver vagy a rendszer hibája. Tessék támogatni a cseh ipart, és megvenni eredetiben, akkor majd megy rendesen. Ami a Spearhead-et illeti, passzolom, de hasonló eset fennforgása nem elképzelhetetlen...
Üdv,
Tika

ATI RANDEON 9700 PRO

Tisztelt Szerkesztőség!
Egy ATI RANDEON 9700 Pro vásárlását tervezem, és tanácsukat szeretném kérni, hogy melyik cég által forgalmazott kártyát vásároljam meg. Én a Club 3D-re gondoltam. Kérem, mielőbb válaszoljanak. Köszönöm.
Tisztelettel: Bálint

Szia!
Az ATI eszközökön általában van egy kis matrica. Ha Powered by ATI (PBA), akkor nem a legjobb, ha Build by ATI (BBA), na, ez az igazi.
Bye,
Lizard

PARTICIONÁLÁS

Hello PC-GURU!

Lenne egy nagy kérdésem: mégpedig az, hogy 3 particióm volt, az egyiken volt a Win 98, a másikon pedig Win XP(hun), (3. pedig limlom:-)). És bootoláskor megkérdezte, hogy Win98-ba vagy WinXP-be akarok lépni. Eddig mind szép és jó, csak én tegnap letöröltem a Win98-as particiót, és felraktam egy másik nyelvű WinXP-t, de viszont ezek után már nem kérdezi meg a bootoláskor, hogy melyikbe akarok belépni, s igy automatikusan az új WinXP-be lép (mert ez a partició előrébb volt, mint a másik kettő). Tehát, hogyan tudnám "visszacsalni" azt a boot menüt, hogy mind a két op-rendszert elérhető legyen???? (Rövidre fogalmazva a kérdést: Hogyan lehet egy winchesterre – annak két partíciójára – külön-külön telepíteni egy-egy op-rendszert, hogy bootoláskor megkérdezze, hogy melyikbe akarok belépni!) Kérlek segíts, nagyon sürgős lenne!

Köszönöm szépen!
z.

Hali!
Azért indul el az újabb WinXP-d, mert az a partíció van beállítva aktívnak. Szinte minden partícionáló programmal cserélgetheted ezt az opciót aszerint, hogy melyiket szeretnéd használni; egyetlen hátrány, hogy időigényes mindig ezzel babrálni. A legmegbízhatóbb és legjobb megoldás, ha direkt egy erre „szakosodott" segédprogramot használsz. Én személy szerint a PowerQuest BootMagic-et szoktam, de létezik rengeteg freeware szoftver is e téren.
A www.letoltes.com-on be tudsz szerezni közülük néhányat.

Üdv:
Rusty

W

Szervusz!!

Két óriási problémám van: (több hete dühöngök, már végső elkeseredettségemben fordulok hozzád, mint nálam értőbbhöz)

1. Szóval az asztali gépem nem hajlandó feltelepíteni egy új programot se!! (Celeron 400, 192 RAM, 32MB video card, 8GB, stb.) Az egész a Nerótól indult. Nem volt hajlandó pl. kislemezről CD-re írni, vagy nem ismerte föl az újraírható CD-t. Ezért leszedtem a vinyóról, majd telepítettem volna újra, és nem indította el a setupot. Azóta semmilyen program setupját, autorunját nem hajlandó elindítani, se a Win 98 Cd-jét, se a semmit!!!! Erre mi a megoldás?? (Norton Antivirus nem talál semmit, rendszeresen töredezettségmentesítem, stb. hasonlók) Nekem gőzöm sincs!! Szeretném ha nem veszne el az a néhány ezer kép, meg néhány száz videó+hang, ami most rajta van, mert ugye nem tudom ráírni CD-re....másik géppel kéne összekötni, majd annak a vinyójáról írni?? Állandóan a "program szabálytalan műveletet hajtott végre, ilyen meg olyan fájl hiányzik, stb." Az autorunok már régóta problémásak. GP4 CD-t beteszem, nem hozza be a panelt (másnál se).

2. A notebookom meg kb. két hónapos, XP Home Edition-ös, 2000-es Celeronnal, és nem indít el egy programot se, amit mát felinstalláltam!!!!! Egy útvonaltervező progit két hete tettem föl, múlt hét szombaton még működött, most rákattintok az ikonjára és egyből úgy csinál, mintha most telepítenék (Windows Preparing Install...+telepítéskor végzetes hiba történt, stb.) Vagy szintén elindítom mondjuk a CD Jogtárat és nem találja az elindításhoz szükséges fájlt, pedig semmi nem változott, ugyanúgy ott van a gépen a progi!! Soha nem találja az .exé-ket. Ezen se találtam vírust!!

Mindenesetre válaszodat előre is köszönöm, bízva a megfelelő megoldás felkutatásában!
Kérlek-lehetőségeidhez képest- minél előbb válaszolj!

Tisztelettel,
Kasza Gergely Á.

Szia!

Hát igen, a Windows halál tipikus esete.
A probléma megoldásához többféle módon is hozzá lehet fogni:

1. **Egy Windows indító floppyról bootolsz 'CD-Rom használatával' módban, majd a CD-ről a setupot elindítod. Vigyázz, hogy ne formázz, csak egyszerűen a meglévő Windows könyvtárba telepíts! Ha ez lefut, akkor próbáld meg újra a Nero-t (ha lehet, akkor egy újabb verziót, ne azt, amivel eddig játszottál), és miután kiírtad az adataidat CD-re, particionáld és formázd a winchestert, majd mehet rá az új Windows. (Indítófloppyt a Vezérlőpult>Programok telepítése ikonjánál tudsz készíteni.)**

2. **Start>Programok>Kellékek>Rendszereszközök>Rendszerinformáció. Itt találod az eszközök menüben a 'Rendszerfile ellenőrző' nevű eszközt. Ugyanazt csinálja, mint a Windows telepítő, de csak a hibásnak érzékelt Windows-állományokat javítja ki. Nem 100%-os módszer, de ha már egy Nero-t fel tudsz telepíteni ezután, már előrébb jutottál.**

Midas

HIBAJELENSÉGEK

Hali Guru!

Örülnék, ha két – szerintem – paranormális tevékenységre magyarázatot tudnátok adni nekem. Az első törti: A GTA 3 telepítés után tökéletesen működött 1 hétig, majd úgy döntött nem indul el többet. Újratelepítettem, 3 napig futott aztán u.az történt(ikonra rákattintás után 1 mp-ig töltést jelez és ennyi). Ezután még 4x újratelepítettem, de semmi változás. Az öcsém gépén simán fut. A másik még parább eset: A C.C. Generals tökéletesen fut az öcsém és az én gépemen is, multiban több mint 1 hónapig működött hibátlanul. Egy hete úgy döntött a Generális nem engedi a multit (amikor valamelyikünk pályát készít a másik gépről, eltűnik a név a csatlakozási listáról). Ezután 2x lett újratelepítve mindkét gépre de semmi, csak külön-külön hajlandó futni.

Az erőművem 3 hónapos, XP-s, zéró vírussal, fagyással és hibaüzenettel, valamint minden más játék tökéletesen fut. Öcsém gépe detto.

Nagyon örülnénk, ha tudnátok segíteni! Már csak a GURU-ban bízunk! A lap egyébként maxkorrekt, ezért is vagyok előfizető.

Jó munkát!
Üdv: Leon & Neo

Szia!
A hibajelenségeket olvasva azt mondanám, hogy az a hardver nem teljesen „tiszta". Szerintem ez a két játék csak a kezdet, később más programok is produkálhatnak ilyen jelenségeket. Én hasonló problémát hibás RAM modulok használata közben tapasztaltam, így ha lehetséges, akkor cseréld ki a RAM-ot az öcséddel, és nézd meg azzal az említett játékokat.

Üdv!
Midas

ELTŰNT DRIVE-OK

Kedves PC GURU!

Az a problémám, hogy a "sajátgép"-ből a dvd meghajtó és cd-író eltűnt? Lehet, hogy a driver törölve lett, honnan tudom letölteni őket? Ezek a driverek kellenének: Sony dvd-rom DDU1621 és HL-DT-ST CD-RW GCE-8320B.
Segítségüket előre köszönöm
Tran Le Huy

Hali!
Csak nem Abit alaplapod van? :) Nálam egy KD7-E dolgozik a gépben, és 1-2 alkalommal úgy tűnt, hogy a Windows XP elfelejtette el a CD és a DVD driverét, ugyanis az alaplap még – látszólag – felismerte őket. Próbáltam Windows telepítőt, manuális felismertetést, drivercseréket, de nem használt semmi. Végül ami segített: az alaplapon a CMOS-Clear jumper segítségével reseteltem a BIOS-t, és máris megtalálta az XP a meghajtókat.

Midas

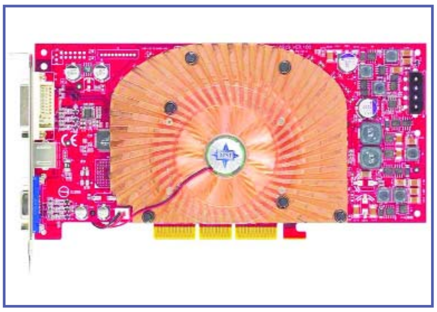
HARDVER HÍREK

INTEL HÍREK

1978. június 8-án megszületett egy processzor, melynek gyártója, az Intel azóta fényes pályát futott be, és 25 évvel az első 8086-os processzor megjelenése után a gyártósorról lekerült az egymilliárdodik darabszámú lapka is. Míg a 8086-os processzorok 5 MHz-es órajellel üzemeltek, addigra mára már a 3 GHz-es határon is túl vagyunk, és a 3 mikronos gyártási eljárástól eljutottunk a 90 nanométeres csíkszélességig.

Ennek örömére újra csökkentette árait az Intel, egyes Pentium 4-M mobil processzorok ára 18-38%-kal, míg a Mobile Celeron processzorok ára néhány esetben 10-16%-kal csökkent. Az Itanium processzorok kicsit balul sikerült debütálása után tervbe került az olcsóbb és kisebb gyártási költségű kétprocesszoros rendszerekhez használható Itaniumok gyártása is, hiszen az AMD sikeres Opteron lapkái mellett az Intel is szeretné megvetni lábát az alsókategóriás szerverek piacán.

3D-S ÁLLÓHÁBORÚ



Az csendben frissíti az 5600 Ultra sorozatát, hogy megfelelő ellenfele legyen a hasonló kategóriájú Radeon 9500 Pro és 9600 Pro kártyáknak. Az alapvető különbség az órajelek emelkedésében tapasztalható: míg a „régi" sorozat 350/700 MHz-es sebességen futott (mag/memória), addig az újak 400/800 MHz-en működnek. A másik különbség az ún. flip chip tokozás, melynek egyik előnye a fentebb leírt órajel-növekedés és a jobb stabilitás. Az új 5600-as kártyák átlagosan 10 százalékkal nyújtanak jobb teljesítményt elődeiknél, ami igen örvendetes, főleg annak tekintetében, hogy áruk változatlan marad. A fentebb leírt értékek és változások igen érdekes következtetésekre adnak okot, mivel az [RTF bookmark start:]_Hlt43099771[RTF bookmark end:]_Hlt43099771 mostanában furcsa (bal)lépéseket tesz a videokártya piacon.

1. A fentebb leírt órajel-értékek megfelelnek az 5800-as sorozat órajeleinek, tehát az 5600-as Ultra sorozat közeledik a fentebb említett nagyobb testvérhez, amely eltűnt az NVIDIA termékkínálatából. Annak tudatában, hogy az NVIDIA felejtésre ítélte az 5800-as GeForce FX kártyáit, a jelenlegi termékpaletta a következőképpen alakul:

– Belépő szint: FX 5200/5200 Ultra
– Középkategória: FX 5600/5600 Ultra
– Csúcskategória: FX 5900/5900 Ultra

2. Az 5800-as család kihalására további jel, hogy a termék teljesen eltűnt az NVIDIA honlapjáról.

Mivel az nemrég bejelentette, hogy a hamarosan megjelenő GeForce FX 5600 Ultrák nagyobb órajelen fognak üzemelni, számos gyártó úgy döntött, hogy gyárilag túlhajtott Radeon 9600 Prókat hoz forgalomba, a gyári 400/600 MHz-es mag/memóriasebesség valószínűleg 450/650 MHz-re növekszik.

Az – az legnagyobb partnere – fellebbentette a fátylat a hamarosan kapható GeForce FX 5900-as videokártya-családjáról, melynek legnagyobb érdekessége az ún. Twin Flow hűtési rendszer. Az elöl és hátul aktív hűtéssel felszerelt videokártyák maximális zajterhelése 26 dB, és az MSI tesztjei szerint az új hűtés 8 fokkal alacsonyabban tartja a GPU hőmérsékletét, mint más gyártók megoldásai.

GLOBÁLIS LEHŰLÉS

A jó minőségű hűtőiről ismert Vantec cég Iceberq 4 néven új videokártya-hűtőt jelentetett meg. A teljesen réz hűtőborda már nem lenne újdonság, de a két darab kék LED-nek hála gyönyörű látványban lesz része minden tulajdonosának. A komplett csomagban további 4 db réz hűtőborda van, melyet a memóriákra ragaszthatunk, tovább növelve a hűtési teljesítményt. Az Iceberq 4-et az ATI 9500/9700/9800 és az NVIDIA GeForce 2/3/4 videokártyáihoz használhatjuk. Érdekességképpen még annyit, hogy a Vantec gyártja az egyik leghangosabb házhűtőt a világon Tornado néven, amely 119 CFM-es levegőszállítási értékkel, illetve 56,4 dB hanggal rendelkezik.

Új hűtést jelentett be a Blower Fan néven, mely a Aero 7-hez hasonlóan egy 90 fokkal elfordított ventilátort tartalmaz, így kölcsönözve elég furcsa hatást a hűtőtestnek. De míg az Aero 7 a CPU-t hűti, addig a Blower Fan egy „egyszerű" házhűtő. A hírek szerint a megoldás előnye, hogy a PCI helyeken lévő kártyákról vezeti el jobban a hőt, hiszen a tesztek szerint az Aero 7 megoldása – mármint hogy a ventilátort elforgatták – jó eredményeket produkált. A megvásárolható csomag tartalmaz még egy normál 80x80x25 mm-es Smart Case Fan II-t, illetve a két ventilátort szabályzó előlapi vezérlőpanelt.

Az OCZ Technology bemutatta új, az AMD által gyártott Opteron processzorokhoz használható passzív (tehát ventilátor nélküli) hűtési megoldását Eliminator K8 néven. Az óriási méretű réztömb a gyártó ígérete szerint hatékonyan képes elvezetni az Opteron processzorok által termelt hőt, így biztosítva a megfelelő működést a teljes csend mellett.

MINIPC MSI MÓDRA

A világ első számú videokártya- és alaplapgyártójának számító MSI (Micro Star International) új területet szeretne meghódítani, méghozzá a multimédiás mini PC-k világát.

A Mega PC-nek elkeresztelt multimédiás számítógép alapja a SIS 651-es alaplap, melybe egy Intel Pentium 4-es processzor tehető – és igény szerint bővíthető is. Az alaplap tartalmaz IEEE1394 csatlakozókat, USB 2.0-t, integrált VGA-t, egy Realtek ALC650 AC'97-es 6 csatornás hangkártyát, SPDIF csatlakozókat, LAN-t, mikrofon/speakercsatlakozókat, MP3 lejátszót, rádiót, TV tunert (opcionálisan), és egy Flash 6 in 1 kártyaolvasót is! A Mega PC alaplapján található egy 4x AGP port és egy PCI csatlakozó is, így a gyengébb integrált videokártyát is igényeink szerint lecserélhetjük. Az apró gyöngyszem különlegessége még, az alacsony zaj, ami teljesen el is tűnik, ha a multimédiás funkcióit használjuk.

MEMÓRIA CSAK GYORSHAJTÓKNAK!

A Micron Technology legyártotta a grafikus gyorsítók piacára szánt legújabb memóriáját, a GDDR3-at. Ez a legújabb, és jelenleg a leggyorsabb fellelhető memóriachip, 1,6 Gigabit/másodperces vezetéksebességével és 6,4 Gigabájt/másodperces adatáradatával optimális átmeneti tárat jelent a mai GPU-knak.

Érdekessége, hogy amíg a GPU-k és a processzorok általában egyre nagyobb erőforrásokat igényelnek, ez a chip (valószínűleg 0,11 mikronos gyártási technológiájának köszönhetően) közelítőleg a fele energiával megelégszik, mint elődje, a GDDR II. Ennek köszönhetően remélhetőleg kevésbé fog melegedni, valamint a memória alap órajelét is bátrabban emelhetjük majd.

SOROS A VERSENY A MEREVLEMEZEK PÁRHARCÁBAN

Új családot jelentett be a napokban a Western Digital, a nagy múltú, főleg adattárolásra szakosodott cég. A Caviar Special Edition Serial ATA névre hallgató eszköz a kimagasló teljesítményen felül (7200 rpm, 8 MB cache) két új szolgáltatást, illetve megoldást kínál. A első a SecureConnect, mely nevéből adódóan a csatlakoztatás védelméről hivatott gondoskodni, mégpedig fizikai értelemben. Korábban előfordult a SATA csatlakozókkal, hogy kevésbé bírták a beüzemelés megpróbáltatásait, időnként letörtek. Az új megoldás ezektől a kellemetlenségektől igyekszik megóvni a felhasználókat.

A második újítás az úgynevezett FlexPower, mely az energiaforrás csatlakoztatására nyújt integrált megoldást. Nem kell speciális tápegységgel, sem átalakító kábellel rendelkeznünk, hogy felpörgessük a winchestert. Előreláthatóan júliusban fognak megérkezni a 120, 160, 200, illetve 250 Gigabájt méretű meghajtók a boltokba.

HYNIX LECSAPOTT AZ OLED-RE

A világon elsőként a Hynix Semicoductor kezdi meg Organikus LED vezérlő áramköreinek sorozatgyártását. Az LCD új technológiája jelenleg a mobilkészülékeken található meg, de várható, hogy elterjed szélesebb körben is. A Hynix egyedülálló IC-je 12 bit személységben tudja kezelni kijelzőt, azaz 4096 szint tud megkülönböztetni, míg a vetélytársak egyelőre megmaradtak a 8 bitnél (256 szín).

A cég jövőbeli tervei között szerepel 16 és 18 bites vezérlők kifejlesztése. Mivel az OLED technológia csábítóbb és előnyösebb, mint elődei, így a Hynix gyors reagálása a témával kapcsolatban még sokat hozhat a részvényeseiknek a konyhára. Az OLED, vagyis Organic Light Emitting Diode, az új működési elv, vékonyabb és energiatakarékosabb kijelzőket eredményezhet, ezek nem igényelnek háttérvilágítást sem, így színhűségük sokkalta szebb képet jelenthet majd.

VILLÁMLÓ ÜTÉS ÚJRA

Hamarosan forgalomba kerül a Magyarországon is nagy népszerűségnek örvendett Beatman Flash utóda, a Beatman Flash Recorder, mely számos újdonsággal jelentkezik: az MP3 és WMA fájlok lejátszására alkalmas szerkezet MP3 formátumú állományok felvételére is alkalmas közvetlenül HiFi berendezésről, TV készülékről vagy rádióból. A Recorder még két praktikus funkciót kínál: diktafonként is használható akár 70 órás felvétellel, és FM rádiót is hallgathatunk.

A szuper mini és könnyű (41 gramm) alumínium rekorderhez kiváló minőségű Sennheiser FX-300 fülhallgatót mellékelnek, melynek zsinórján vezérlő is helyet kapott a könnyű kezelhetőség érdekében. A grafikus kijelző négy sorban, kék háttérvilágítással jeleníti meg az ID címkéket az albumra, a dalra és az előadóra vonatkozó információkkal, valamint kijelzi az aktuális beállításokat. Mivel a Beatman Flash Recorder mozgó alkatrészt nem tartalmaz, így nem kell aggódnunk, mozgás közben is tökéletes lesz a zenei élmény.

MOBIL HÍREK

WARNER ZENÉK A NOKIA 3300-RA

Nemrégiben már ejtettünk néhány szót a Nokia „zenemobiljáról”, amely kísértetiesen hasonlít a játékokra kihegyezett N-Gage-re. Most újabb részletek láttak napvilágot, mégpedig a zenei ellátottságról. Mindig kényes pont, hogy mit és mennyire legálisan hallgatunk az MP3-kat is lejátszani képes készülékeken, ezért a gyártó cégek igyekeznek mindent megtenni azért, hogy a törvénytisztelőbb magatartás felé terelgessenek minket.
Ezt a célt szolgálja az a megállapodás, miszerint a 3300-asok mellé számos Warner Music-féle anyagot mellékelnek, illetve tesznek elérhetővé. Ezek között lesznek zeneszámok, csengőhangok, grafikák, illetve előre elkészített multimédiás üzenetek. A készülék mellé egy teljes CD-nyi zenét is adnak, amely nemcsak rövidített verziókat, hanem a teljes zeneszámokat is tartalmazza, kiváló minőségben.

NYUSZIK A MOBILON

Tiszta mázlisták ezek az angolok, ugyanis a Hutchison Whampoa angliai szolgáltató „3” márkanevű harmadik generációs szolgáltatásának előfizetői már a mobiljukon is böngészhetik a Playboy nyuszik fényképeit és rövidebb videoklipjeit. A Playboy-jal kötött többéves exkluzív szerződés értelmében a Hutchison ügyfelei több mint 13 millió fényképhez és 2000 órányi videóhoz férhetnek hozzá – ezt azért nem kis időbe telhet átböngészni. A Playboy vezérigazgatója, Christie Hefner szerint cégük a jövőben is meg fog ragadni minden lehetséges csatornát, amin keresztül különleges tartalmukat el tudják juttatni a közönséghez. Mindig is tudtam, hogy majd csak kitalálnak valamit, amiért érdemes áttérni a 3G szolgáltatásokra…

HÍR TV WESTELESEKNEK

Kicsit hasonló a hír az előzőhöz, csak éppen hazai vonatkozású. Magyarország jelenleg legnagyobb mobilszolgáltatója két részből álló megállapodást kötött a Hír TV-vel. Eszerint a TV adása a Real One Player program segítségével élőben is követhető lesz a Nokia 3650, Nokia 7650, a Sony Ericsson P800és a Qtek készülékeken. Az adás egyelőre még csak GPRS-en keresztül fut, azt bizonyítandó, hogy mi vár ránk a 3G rendszerek elterjedésével. A szerződés másik része szerint a média munkatársait felszerelik számos MMS-telefonnal és egyéb technikai csodákkal, melyek segítségével a TV munkatársai villámgyorsan küldhetnek képes riportokat a honlapra.

UGRÁSSZERŰEN NŐ AZ MMS-EZŐK SZÁMA

Az IDC amerikai piacelemző cég szerint az elkövetkező években majdnem évi 200%-kal fog nőni az MMS-t aktívan használók száma a világban. Ez 2007-re 67 millió MMS-ezőt jelent, akiknek az előrejelzés szerint több mint fele (kb. 38 millió) rendelkezik majd olyan mobillal, amelyik képes fényképeket vagy rövid videókat készíteni. Az MMS-kompatíbilis készülékekkel rendelkezők közül ma még azok vannak többségben, akiknek a telefonja nem rendelkezik kamerával, hanem csak tárolt vagy az Internetről letöltött képeket lehet elküldeni velük, de a jelentés szerint ez az állapot 2004 végére megfordul. Természetesen még több bizonytalansági tényező is felmerülhet, például hogy a szolgáltatók és a gyártók mennyire hatékonyan tudják rábeszélni a fogyasztókat a technológiai váltásra, vagy hogyan alakul az MMS ára a közeljövőben.

HI-PHONE, A GYEREKTELEFON

A CeBIT-en lehetett hallani először arról a telefonról, amelyet kifejezetten kisgyerekek számára fejlesztettek ki, nagy valószínűséggel az aggódó szülők csemetéi számára, segélykérő telefonként. Az újabb hír az, hogy nem holt hamvába a kezdeményezés, ugyanis Németországban a napokban megkezdik a kereskedelmi célú forgalmazását 119 euróért, ami valamivel több mint 30.000 forint. A te-

lefon méretileg teljesen szokványos (88x56x22 mm és 70 gr), viszont felszereltsége egészen puritánnak mondható. Nincs rajta még kijelző sem, mindössze egy fényképtartó kapott helyett ott, ahol egy átlagos telefonon a képernyő található. A készülék kinézetét megpróbálták a gyerekjátékok formájához és színvilágához igazítani, és mindössze öt telefonszámot lehet beleprogramozni, melyek néhány gombnyomással villámgyorsan tárcsázhatóak. A szülők akár a bejövő hívásokat is korlátozhatják telefonszám szerint, így még ha tudja is valaki a számot, akkor sem zaklathatja a gyereket.

JAPÁNBAN LASSAN LEÉPÍTIK A 2G-T

Az NTT DoCoMo, Japán legnagyobb mobilszolgáltatója a közelmúltban igen ambiciózus terveket fogalmazott meg a 3G-re való áttérést illetően. Keiji Tachikawa elnök-vezérigazgató szerint a következő években folyamatosan leépítik a második generációs hálózatok fejlesztésére szánt pénzösszegeket, és minden energiájukat a 3G hálózatok erősítésére fordítják. Reményei szerint két-három éven belül az előfizetőik 50%-a már a harmadik generációs mobilokat használja majd, sőt, a végső cél az, hogy 2010-re már csakis 3G előfizetők legyenek. Ez az elgondolás a mai számok alapján igencsak merésznek tűnik, ugyanis a cég 40 millió ügyfeléből ma még csak mintegy 1% használja a 3G-t, de az elszántságot jelzi, hogy a cég a teljes 3G árstruktúrát is átalakítja annak érdekében, hogy minél több előfizetőt csábítson át az újabb technológiára. Érdekesség, hogy az NTT DoCoMo már 1998 (!) óta javában dolgozik a 4G hálózatokon is, és laboratóriumi körülmények között már tavaly működő hálózatot hoztak létre.

PHILIPS XENIUM 9@9 FRISSÍTETT VÁLTOZAT

A holland világcég nemsokára piacra dobja a Xenium 9@9++ nevű készülékét, amely a „++" jelzés nélküli telefon továbbfejlesztett változata. Többek közt javítottak az akkumulátor paraméterein, ami így már majdnem 5 hetes készenléti idővel bír (feltéve, hogy nem nagyon beszélgetünk), és 7,5 óráig lehet aktívan csevegni a segítségével. GPRS került a készülékbe, viszont sok minden kimaradt, ami a mai divatos mobilok sajátja: többek között nincs színes kijelző, Java, MMS, Bluetooth és infraport sem. Cserébe viszont van email kliens, amivel mind pop3, mind smtp szerverrel képes kommunikálni a mobil. Ami viszont örömmel tölthet el, az a készülék ára: az előrejelzések szerint mindössze 180 euróért (kb. 45.000 Ft) már hazavihetjük.

NOKIA 6108

Inkább csak érdekességként említjük meg ezt a készüléket, mert előreláthatólag csak az ázsiai piacokon fog megjelenni a Nokia ezen telefonja. Amiért viszont mégis érdemesnek tartottuk bemutatni, az azon funkciója, amit idáig inkább csak kézi számítógépekben láttunk: a kézírás-felismerés. A hagyományos billentyűzetet tartalmazó flip lehajtása után a mellékelt pálcika segítségével lehet írni az arra érzékeny felületre, mind angol, mind pedig kínai nyelven (gondolom, ez utóbbi okozhatta a több gondot a programozóknak).
Egyéb tulajdonságaiban a készülék egy minden földi jóval bőkezűen ellátott, háromnormás mobil: 128x128 pixeles, színes kijelző, többszólamú csengőhangok, MMS, Java, SyncML, XHTML, és még egy email-kliens is belefért. Az angol-kínai, kínai-angol szótár már csak hab a tortán.

NOKIA 2100

Régen láttunk 2-essel kezdődő típusszámú mobilt a Nokiától, hiszen az utóbbi években a 3xxx telefonok képezték a gyártó kínálatának legegyszerűbb darabjait. Valószínűleg sokan már nem is emlékeznek a lassan múzeumba illő 2110-esre, amely leginkább féltégla dizájnjával „hódított", és méreteivel legalább másfélszeresen múlta felül a mai készülékeket.
Nos, a felújított változatnál az alak nagyjából megmaradt, de már mai dimenziókkal (105,5x44,2x20,7 mm és 86 gramm). Szolgáltatásait tekintve viszont igazi „minimálfon", nem is emlékszem, mikor láttam utoljára monokróm kijelzős Nokia telefont (illetve dehogynem: a 3510-et, ami már akkor is kicsit elavultnak tűnt emiatt – gyorsan ki is jött a 3510i). A belső tulajdonságokkal sem kényeztetnek minket túlságosan, nincs benne Bluetooth, GPRS, MMS, infraport, és nem Java-kompatíbilis (három előre telepített játék és slussz), ami bizony már furcsaságnak hat a mai világban. Tisztán látszik a Nokia szándéka, hogy azoknak szeretett volna egy telefont piacra dobni, akik a telefonáláson és SMS-küldésen (akár csoportnak is) kívül sok mindenre nem használják a mobiljukat, ezért nem is szeretnének az általuk nem használt szolgáltatásokért fizetni, de ragaszkodnak a minőségi gyártóhoz. Engem leginkább a régi, jó öreg 3110-esre emlékeztetett, csakhogy az jó néhány éve volt a vásárlók kedvence, ma már szinte utána dobják az embernek (ha még talál egyáltalán). A Nokia 2100 a hírek szerint ráadásul még csak nem is a legolcsóbb telefon lesz a piacon.

KÉT SAMSUNG ÚJDONSÁG

A dél-koreai gyártó két újdonságot is piacra dob a közeljövőben. Az egyiket az alsó kategóriába, de egészen más felfogással, mint az előbbiekben tárgyalt Nokia 2100, ugyanis az SGH-C100 meglehetősen jól felszerelt telefonnak ígérkezik. A kijelzője 128x128 pixeles, és 65 ezer színben pompázhat, van benne GPRS és Java támogatás, és többszólamú csengőhangok is, ahogy az dukál. Az ára körülbelül 50.000 forint körül alakul.
A másik típus, az SGH-S500 a magasabb kategóriában versenyez, ennek megfelelően kicsivel jobb a felszereltsége is. Az MMS küldése és fogadása már alapszolgáltatás, a fő kijelzője 128x160 pixeles (a külső kijelző csak monokróm, de ez legyen a legnagyobb gond), és persze az összes tulajdonságot bírja, amit a fent említett kisöccsénél felsoroltunk. Ha minden igaz, kb. 90.000 forint körül összegért juthatunk majd hamarosan hozzá.

Yeti

NOKIA TELEFONOK

NOKIA 7250 – A KISOKOS

Tavaly – tehát nem is olyan régen – jelent meg az extravagáns designnal megáldott 7210-es, amely kinézete miatt kicsit megosztotta a világot, de abban mindenki egyetértett, hogy akkoriban igencsak jól felszerelt kis készülék volt. Azóta felgyorsultak az események, és ma már az a trendi, ha egy mobiltelefonba fényképezőgép kerül, és miután kinézete szerint ez volt a Nokia egyik leginkább „divatoló” telefonja, lépnie kellett... és aránylag gyorsan ki is jött a 7250.

A design érzésem szerint sokat finomodott, elegánsabb lett, talán ezzel veszítve kicsit az extravaganciájából, de még mindig magasan az unalomszint felett áll. A kijelző a Nokiáknál megszokott 128x128 pixeles, 4096 színű, amit ma már kenterbe vernek a konkurencia 65 ezer színű csodái, de teljesen feleslegesen, mert szerintem ez is több mint elég. Az egyetlen gondom az volt, hogy mintha gyengébb lett volna a háttérvilágítás a többi Nokia telefonhoz képest. Ez igencsak kedvezőtlen hatással volt a nappali olvashatóságra – remélhetőleg ez csak a tesztkészülék hibájának tudható be.

Olyan apróságok, mint a többszólamú csengőhangok, a GPRS, az 1.2.1-es Wap böngésző, a SyncML és a Java kisalkalmazások letöltésének lehetősége (alapból két játékot installálnak) ma már szinte természetesnek számítanak, de ráadásként még egy FM rádió is helyet kapott a készülékben.

És mint ahogy azt az 50-es végződésnél megszokhattuk, találunk egy beépített kamerát is, ezúttal a telefon hátulján. Ezt egyébként kicsit eltolták a bal oldalra (hátulról nézve), aminek célja nagy valószínűséggel az volt, hogy az egyszeri felhasználó ujja minél kevésbé lógjon bele a képbe. Ez jobbkezeseknél be is jön, de miután engem kétkezesnek áldott meg az ég, tapasztaltból tudom, hogy a balkezesek remek ujjlenyomat-fotókat fognak készíteni vele. A túloldalon hirdetett Samsung telefonnal ellentétben itt ténylegesen egyetlen gombnyomással elérhető a fényképező üzemmód. A maximális felbontás mindössze 352x288 pixel, ami ha már fényképezőgép, semmiképpen sem tekinthető soknak, ráadásul a fotók minősége sem késztet örömujjongásra, főleg ha a fényviszonyok nem optimálisak.

A másik kedvencem a mellékelt sztereó fülhallgató (rádiózáshoz szükséges a kétoldalúság, vezetésnél kimondott hátrány). A telefon aljába csatlakoztatva remekül kilóg jobbra, ami hatásosan akadályozza meg, hogy a jobbunkkal marokra kapjuk a készüléket – ami nélkül elég nehéz gépelni a hüvelykujjunkkal. De végül is igaz: miért akarnánk hozzáférni a telefonhoz, ha rajtunk van a headset?

A négyirányú navigációs gomb használatát szokni kell, főleg a jobbra-balra irányt – nagyobb ujjakkal rendelkezők erős hátrányban. Egyebekben a megszokott Nokia minőséget kapjuk, a maga könnyen áttekinthető menüjével. Viszont, hogy ne legyen minden fenékig tejfel, számos apróság kimaradt, mint például a Bluetooth, nem lehet hangot csatolni az MMS-ekhez (annak ellenére, hogy a kapott üzeneteket kezeli).

Összességében kicsit vegyes kép alakult ki bennem a 7250-est tesztelve, mert nem rossz a készülék, de azért akad jó néhány tulajdonsága, ahol el tudtam volna képzelni némileg jobb teljesítményt. Valószínűleg a Nokiánál is rájöttek, hogy akad némi javítani való, ugyanis egészen friss hír, hogy nemsokára érkezik a 7250i, amelyben javítanak a kamera minőségén, a multimédiás üzeneteken, és új funkcióként megjelenik az XHTML kompatibilitás.

NOKIA 3650 – A LEKEREKÍTETT VILÁG

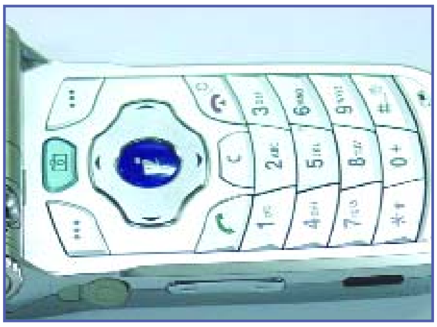
Láthatólag a marketing vezérli a finn óriás kezét, amikor az új modellek design-ja elkészül. Ennek tudható be, hogy nagy igyekezetükben megpróbálnak valami extrát, valami szokatlant becsempészni szürke kis életünkbe. A 3650 első pillanatban felkelti az érdeklődésünket, formája és a gombok elhelyezése korántsem a megszokott sémát követi. A kör alakú elrendezést meg lehet szokni, bár

elsőre hihetetlen lassan megy rajta az SMS írás. Mindenképpen pozitívumként értékelhető a kijelző 4096 színben pompázó képe a meglepően kultúrált menükkel (főleg a kis „fülecskék” tetszettek). A telefon a multimédia jegyében fogant, a beépített kamerával 128*96 pixeles mozgóképet rögzíthetünk, mégpedig egyfolytában 12 másodpercet. Az elkészült „film” 94 kbyte-ot foglal el, minősége pedig nem is rossz a kis készülékhez képest. Az elkészült video file-ok ugyanúgy küldözgethetők, vagy éppenséggel letölthetők (Infra, Bluetooth, MMS), mint a szabvány képek. Fényképező üzemmódban egyébként változtathatjuk, hogy nappali vagy éjszakai felvételt szeretnénk készíteni, ami nem is butaság. A szoftver tudása és képességei (RealOne Player médialejátszó, XHTML formátumok olvasása, e-mail kliens, Java alkalmazások támogatása) sajnos nem állnak összhangban a telefon egyéb jellemzőivel. A sokat emlegetett billentyűzet fogása és kidolgozása engem egy játéktelefonra emlékeztetett, ami részben igaz a burkolat (cserélhető) elemeire is. Ehhez a kissé spártai képhez nem illik a nagy színes kijelző, mely szerencsére uralja a telefon látványvilágát.

A MÁTRIX RABJAI

SAMSUNG SGH-V200

A V200-as a Samsung első beépített kamerával ellátott telefonja, amiből látszik, hogy a cég nem kapkodta el a dolgot, igencsak későn lépett be erre a piacra. De ha már megtette, akkor igyekezett valami különlegeset nyújtani. Ez jelen esetben azt jelenti, hogy a kamerát 180 fokban elforgathatjuk, ami nyitott állapotban annyit jelent, hogy fotózhatjuk magunkat is, meg a telefon mögötti teret is – no persze nem egyszerre. Fényképezéskor állíthatunk a képek világosságán, és még egy digitális zoom is helyet kapott a készülékben, de az ígéretek szerinti egygombos fényképezés sajnos nem valósult meg (habár van külön gombja, de így is két gombnyomás kell a fényképező eléréséhez). A 352x288 pixeles felbontás sem nevezhető gigászinak.



Egyéb szolgáltatásaiban a V200 megfelel a mai átlagnak: 40 szólamú csengőhangok simogatják füleinket, van benne GPRS, játékok, infraport (nagy bánatomra Bluetooth nincs), és MMS-t is küldhetünk, fogadhatunk vele.
Azt is eldönthetjük, hogy a fedlapot aktív flipként akarjuk-e használni vagy sem, vagyis a telefon széthajtásakor automatikusan fogadja-e a hívást. Ez azért fontos, mert ez esetben, a nem kívánt hívásokat a hangerő szabályzó gombok segítségével utasíthatjuk el.

Nekem legjobban az tetszett a telefonban, hogy látványos. Úgy alakra átlagos, de a külsején rögtön egy 2 centi hosszú, állíthatóan sokszínű LED villog (éjszaka olyan erővel, hogy elsőre azt hittem, villámlik), belül a gombok szép mélykék háttérvilágítást kaptak (bár ez, ha kötekedő akarok lenni, lehetett volna egyenletesebb is). A nagy színes belső kijelzőhöz animált háttérképeket kapunk, melyeket lecserélhetjük a saját magunk által készített fényképekre – persze azok nem fognak mozogni.
A nálunk járt prototípus a nagy kijelző és a kamera sokszori piszkálásától meglehetősen gyorsan lemerült, de a véglegesnél ígért 120 óra készenléti idő egyébként sem tűnik soknak. Összességében nekem elnyerte a tetszésemet a telefon.

MÁTRIX-TELEFON (SAMSUNG SPH-N270)

Figyelmesebb szeműek észrevehették, hogy a Mátrix második részében érdekes módon eltűntek a Nokia lecsusszanó előlapos telefonjai (amivel Neo játszott pókembert korábban), cserébe viszont Trinity kezében megvillan az új csodamobil, aminek a hangszórója ugrik ki felfelé.

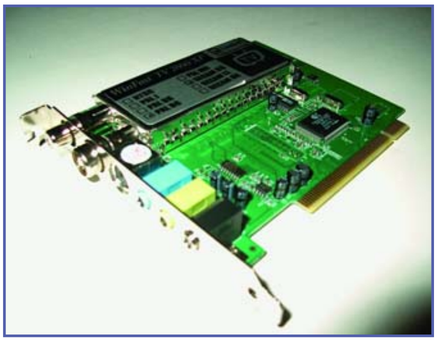
Tiszta véletlenségből ez a telefon pont május 15-én került kereskedelmi forgalomba, amikor is a filmet elkezdték vetíteni az USA-ban. Jellemző az amerikaiak őrültségére, hogy a mobil pillanatok alatt elfogyott, és hiánycikké vált. Egyes példányait az eBay-en már dupla áron árusítják, pedig az eredeti 500 dollár (kb. 110.000 Ft) sem számít kimondottan olcsónak.
Aki rögtön ráugrana a lehetőségre, azt rövid úton el kell keserítenem: ugyanis a Mátrix-telefon olyan rendszert használ, amely Magyarországon nem működik. Az elv kicsit hasonló a mi előre fizetéses szisztémánkhoz, de teljesen mellőzi a SIM-kártyát, minden azonosító a telefonba van beépítve. Már maga az aktiválás is egy rémálom, különféle mobilhasználati terveket kell kiválasztanunk, melyeket a kézikönyv hosszú-hosszú oldalakon keresztül tárgyal.
Apropó kézikönyv: tipikusan amerikai. Az eleje kezdődik azzal a tizenegynéhány oldallal, ami az üzembe helyezésről szól, majd néhány oldal a telefon kezeléséről, de csak a legalapvetőbb dolgok, mert a végén ott a szöveg, hogy aki többre kíváncsi, menjen fel a webre. Ezek után jön a jogi szöveg, ami kb. 40 oldalt foglal el az összesen 70 lapos kézikönyvből, természetesen képek nélkül, sűrűn teleírva.
Ezen tények összessége persze minket nem tántorított el, azonnal beszereztünk egyet, és habár telefonálni nem tudtunk rajta, azért jól szemrevételeztük a kicsikét. Annyi már a képekből is látszott, hogy a Samsungnál mindent egy lapra, a designra tettek fel. A kinézetet mindenkinek magának kell megítélnie – nekem elsőre kicsit csicsás volt, majd kézbe fogva játéktelefonosan műanyaghalmaznak tűnt. De legalább egyedi, az biztos.
Ha a készülék oldalán megnyomjuk a kioldó gombot, akkor a hangszóró – egy a Mátrix-ban hallott hanghatás kíséretében – megindul fölfelé, és előtűnik a 128x160 pixeles, 65.000 színben pompázó képernyő. Eddig semmi különös, de ami ezután következik... Már a bekapcsolásnál is kis zöld karakterek indulnak meg fölülről lefelé, majd a menüben minden egyes ponthoz külön két másodperces videó tartozik. A beállítható hanghatásokat pedig egytől-egyig a filmből szedték, és kapunk egy csomó eredeti Mátrixos háttérképet is. Egészében véve nagyon hangulatos a készülék, persze kérdés, hogy néhány hónap használat után ezek mennyire tudják földobni az embert. Nagyon szívesen kipróbáltam volna néhány Mátrix játékot is, erre azonban sajnos nincs lehetőség, ugyanis ilyeneket nem adnak a telefonhoz. Másmilyent se.

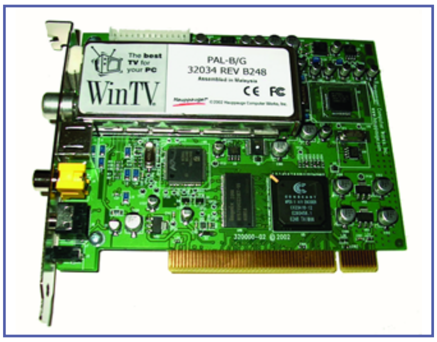
Sok egyebet nem lehet írni a készülékről, hisz funkcióinak nagy részét nem sikerült együttműködésre bírnunk a hálózat hiánya miatt, de amenynyit láttunk belőle, az azt mutatja, hogy jó móka, de mindenképpen többe kerül, mint amennyit telefonként ér. Persze a Mátrix-rajongókat ez egyáltalán nem zavarja...

Yeti

DIGITALIZÁLÓ KÁRTYÁK

A VIDEÓMAGNÓ UTÓDAI





Mindenki vágya, hogy a saját élményeit megörökítse az örökkévalóság számára, ehhez pedig a jó minőségű hagyományos vagy digitális kamera mellett szükség van egy jó digitalizáló kártyára, aminek segítségével a számítógépre fel tudjuk venni a filmjeinket, hogy ott aztán vágás, kódolás után végül ráégethessük egy CD vagy DVD korongra.

Alapvetően egy szempont alapján választhatjuk szét a digitalizáló kártyákat és külső egységeket: az egyik csoportba a valós digitalizálást végző eszközök tartoznak, amelyek a videomagnó vagy hagyományos kamera analóg jeleit alakítják át digitális adatfolyammá, a másik csoportba azok a darabok tartoznak, amelyek gyakorlatilag csak hidat képeznek a digitális kamera és számítógép között. Persze ma már több olyan termék van, amely mind az analóg, mind a digitális kamerából érkező információkkal is megbirkózik – talán ezek jelentik az arany középutat, bár ennek a többsíkú használhatóságnak megkérik az árát is.

Mindkét csoportban találkozhatunk egyszerűbb, a hobbi felhasználókat megcélzó darabbal, amelyek sokszor nem is önálló termékként vannak jelen, hanem egy videokártya vagy tv kártya extrájaként kapunk lehetőséget a digitalizálásra. Ezekről a kártyákról nagy általánosságban elmondható, hogy az otthoni igényeket maradéktalanul kielégítik, de igazán jó minőséget nem szabad várni tőlük, ráadásul rendkívül függnek a számítógép processzorától és a memória mennyiségétől. Mivel ezek az egyszerűbb eszközök nem rendelkeznek valósidejű hardveres tömörítéssel, ezért ezt a feladatot egy szoftveres kodek a központi processzor segítségével végzi el. Szerencsére ma már elég gyors processzorok állnak rendelkezésre ahhoz, hogy ne kelljen aggódnunk a digitalizálás folyamatossága miatt. A memórián és a processzoron kívül már csak egy fontos dologra kell figyelnünk a munka alatt, mégpedig a merevlemez méretére és gyorsaságára. A nyersanyag szerkesztésekor ugyanilyen fontosak lehetnek a fent említett részegységek paraméterei, ugyanis hiába van profi százezer forintos digitalizáló eszközünk, ha egy másik paraméterében gyenge a gépünk. Ilyenkor akár órákat várhatunk, mire elvégez egy-egy módosítást a gépünk a szerkesztés alatt álló videóanyagon. Régen elég komoly beruházást igényelt egy videószerkesztésre használható számítógép összeállítása, de a manapság kapható átlagos gép már megfelel erre a feladatra.

Külön-külön kategóriákra bontva mutatjuk be ezeket az eszközöket, először a videobemenettel rendelkező videokártyákat, majd a TV tunereket, és legvégül a professzionális felhasználásra szánt digitalizáló eszközöket.

A legegyszerűbb és talán az egyik legolcsóbb megoldás, ha egy olyan videokártyát veszünk, amely rendelkezik VIVO, azaz Video In és Video Out csatlakozókkal. Ezeknek

DIGITÁLIS ALAPFOGALMAK

Digitalizálás, illetve kódolás:
Az analóg módon, például magnószalagon tárolt videóanyag számítógépes feldolgozásának alapfeltétele a képinformáció számokká alakítása – ezt ún. videódigitalizáló kártyák segítségével tudjuk megvalósítani, a videó jelforrás e kártyához való csatlakoztatása után. Némelyik videószerkesztő kártya lehetőséget ad analóg jel digitalizálására (digitálisan tárolt filmeknél nem alkalmazzuk). További elkódolásra akkor van szükség, ha a feldolgozhatóság szempontjából egy kedvezőbb formátummal eredményesebben dolgozhatunk, ez a szempont lehet minőségi, szerkesztési, tárolási vagy hardware követelmény. Természetesen bármilyen digitalizálás is egyfajta kódolás.

Frame:
A mozgókép (film) képelemei. A PAL rendszernél másodpercenként 25 frame (NTSC rendszernél másodpercenként 30 képkocka), vagyis 25 kép egymás utáni megjelenítéséből áll össze a mozgókép. A videószerkesztés során alapvetően a frame-ek és a frame-ekből összeálló jelenetek beállításait, sorrendjét határozhatjuk meg.

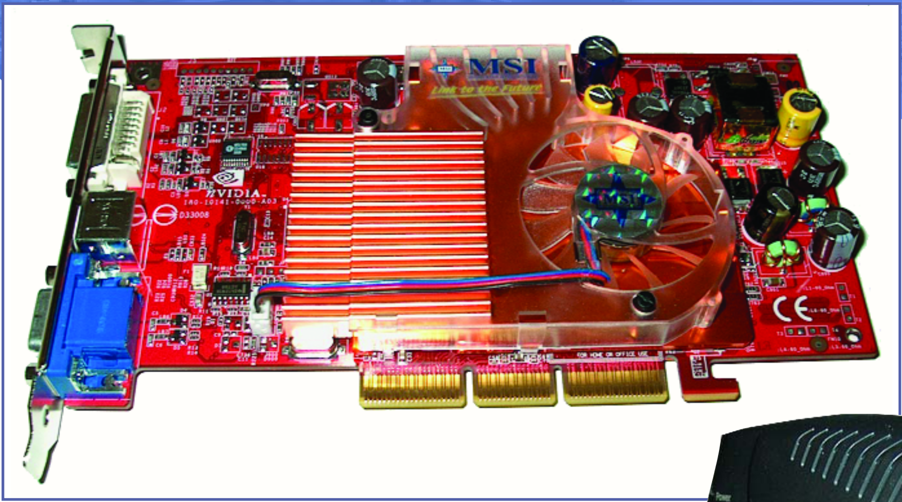
Interlace:
A televíziós rendszerek megalkotásánál technikai okokból a képet két fél képre bontották, és így a páros és páratlan sorokat külön továbbították. A két fél kép másodpercenként ötven képfrissítést jelent (PAL), de a videószerkesztés szempontjából ez továbbra is 25 frame/s, függetlenül attól, hogy két részletben kerül kijelzésre.

Sávszélesség:
A videofilm információáramlási sebessége. A digitális videó sávszélességét leggyakrabban megabit per szekundumban (Mbit/sec), vagy megabájt per szekundumban (Mbyte/sec) fejezzük ki. A mozgóképek effektív, valóságos információtartalma folyton változik, gondoljunk például a gyors kameramozgásokra, összehasonlítva az égbolt homogén kék színével, vagy a filmek végén lassan futó stáblistával.

Constans bitrate (CBR):
A digitálisan kódolt adatfolyam sávszélessége független az eredeti videóanyag információtartalmától.

Variable bitrate (VBR):
A kódolás sávszélessége bizonyos határok közt igazodik a képinformációhoz. Alacsony információtartalmú jelenetek esetén sávszélességet lehet megspórolni a későbbi jelenetekhez, amikor az információáramlás sebessége jóval túl is lépheti az átlagos sávszélességet.

B-frame (Bi-directional frame):
Kétirányú perdikciós képelemek tömörítésekor nem csak a megelőző, hanem a következő frame-ek is feldolgozásra kerülnek. A leghatékonyabb adattárolás B-frame-ek segítségével biztosítható.



a kártyáknak két komoly hátrányuk van: a képminőség nem a legjobb, illetve a 3D gyorsítós (GPU) gyors avulása, értékcsökkenése. Amíg a digitalizáló chipek terén nem számíthatunk komoly áttörésre, addig a renderelő motorok szinte nap mint nap új szabvánnyal bővülnek, ebből kifolyólag idő előtt cserére szorulunk. Ha gyorsabb VGA kártyát kívánunk beszerezni, ismét le kell szurkolnunk a felárat a VIVO-ért.

Az előbb említett kategóriába tartozik a Sapphire Radeon 9000 Pro kártyája, amelyre szabvány Ati Radeon 9000 Pro chip van ültetve. Ezt 128 MB memóriával szállítják, és a VGA kimenet mellett helyett kapott a DVI csatlakozó is (amihez kapunk egy DVI-VGA átalakítót), valamint megtalálhatjuk rajta a VIVO aljzatot is (ami számunkra a legérdekesebb). Ebbe csatlakoztatva a mellékelt kábelt S-video, valamint kompozit ki-bemenethez jutunk.

Digitalizáláskor a választható képméret 80x60 pixeltől 720x576 pixelig terjedhet, persze az utóbbi felbontás esetében az akadásmentes felvétel fontos feltétele a bivalyerős gép. A kisebb, 352x288-as videók digitalizálásához elég egy 600 MHz-es Pentium 3-as is. A kártyához az említett tartozékokon felül kapunk egy PowerDVD XP DVD lejátszó szoftvert, a digitalizáláshoz pedig az ATI Multimedia Control Center-t mellékelték. A szoftver tökéletesen használható a munkára, de a WDM drivernek köszönhetően bármilyen alkalmazásból problémamentesen használható a videobemenet is, így például az ingyenes és közkedvelt VirtualDub-bal is kedvünkre grabbelhetünk. A Sapphire Radeon 9000 Pro VIVO 21.900 forintos árával azt nyújtja, amire egy átlagos felhasználónak szüksége lehet.

A következő kártyán szintén ATI Radeon 9000 Pro chip dolgozik, és Club 3D All-In-Wonder Radeon 9000 Pro néven kerül forgalomba, de a kártya maga valójában közvetlenül az ATI gyártósorairól származik. A kártya leginkább abban tér el a hagyományos VIVO-s videokártyáktól, hogy ezen a ki-bemenetek mellett megtalálható egy Philips TV tuner is, ami gyakorlatilag teljes értékű tv kártyává alakítja át az eszközt. Az antennabemenet miatt itt már nem fért el külön egy VGA és egy DVI aljzat, ezért csak a DVI található meg a kártyán, amire természetesen a mellékelt átalakítóval könnyedén applikálhatunk VGA kimenetet. Csomagolásában is a Club3D-től megszokott, igényes módon kapjuk a kártyát, mely nem csak a küllemre, hanem a tartalomra is vonatkozik. Az összes szükséges kábelt mellékelték, még arra is gondoltak, hogy audio egységünk csatlakoztatásához ne kelljen külső segítséget igénybe venni, hiszen egy audio átjátszó kábel is található a dobozban (amely a hangkártyába dugható). Újdonságnak számít a digitális audiokimenet, melyen keresztül akár a Dolby Digital 5.1-es hangot is kiküldhetjük egy arra alkalmas erősítőre. A digitalizáláskor használható felbontások terén itt is a 720x576 pixeles képméret a maximum. Szoftverek szempontjából viszont nem bővelkedik a kínálat, DVD lejátszó gyanánt az Intervideo WinDVD 4.0 verzióját és az ATI Multimedia Center 7-et kapjuk, ami egyben a TV tuner alkalmazása is.

DIGITÁLIS ALAPFOGALMAK

P-frame (Predicted frame):
Egy P frame kódolásához az előző I-, vagy P-frame információi is szükségesek. Csak a különbségek kerülnek tárolásra az előző frame-ekhez viszonyítva, ezzel jelentős helymegtakarítást lehet elérni. Az eljárás nem alkalmazható abban az esetben, ha az adott képelem nagymértékben eltér az előző frame-től, tipikusan a jelenetek közötti vágásoknál – itt újra egy I-frame kerül elhelyezésre.

I-frame (Intra frame):
A kép tömörítése során kizárólag az adott frame információi kerülnek felhasználásra. Minden I-frame független minden más képelemtől, emiatt az Intra frame-es formátumok a legnagyobb szabadsággal szerkeszthetők. P és B frame-eket is tartalmazó, tehát nem I-frame formátumoknál az I képelemeket „keyframe”-nek nevezzük, amelyek a szerkesztés során vágási referenciaként szolgálhatnak.

GOP (Group of pictures):
GOP-nak, vagy magyarul képcsoportnak nevezzük két keyframe-mel (I-frame) határolt P- és B-framek összességét. Nem Intra frame-es formátumok szerkesztésénél és tárolásánál van jelentősége.

FireWire, IEEE-1394, iLink:
A FireWire egy, az Apple cég által kidolgozott soros (egyvezetékes) adatátviteli standard, ami az IEEE-1394 megjelöléssel került szabványosításra. Az iLink (SONY) a 1394 protokoll videózás céljára adaptált változata, aminek nagy előnye, hogy a kép és hang továbbítása mellett lehetőséget teremt egyéb, pl. kommunikációs vagy vezérlő parancsok küldésére. A kamerák vagy digitális videós eszközök egymáshoz, vagy a számítógépünkhöz csatlakoztatásának széles körben bevált módja.

Nem-lineáris videóeditálás:
A nem szalagos, tehát nem soros tárolású videószerkesztő rendszerek enyhén félrevezető elnevezése. A magnók és kamerák többsége ma még szalagos, lineáris adattárolású. A számítógépek esetében az optikai vagy mágneses lemezen tárolt film bármely részlete gyakorlatilag azonnal hozzáférhető, szerkeszthető. (Sokkal szerencsésebb lenne a „videó-utómunka”, vagy „digitális utómunka” elnevezés használata. A magyar szakirodalomban néha előfordul a „nonlineáris” elnevezés is!!!)

Valósidejű videószerkesztés:
A valósidejű szerkesztőrendszerek esetében munkánk, beállításaink, vágásaink eredménye azonnal megtekinthető, rögzíthető.

Codec:
A különböző digitális videóformátumok kódolását-dekódolását végző algoritmusok, illetve ezen eljárásokra épülő hardware-ek, chip-ek elnevezése.

Ez utóbbi semmi különlegeset nem tud, de átlagos igényeknek megfelel.

Létezik az előbb tárgyalt kártyának egy frissebb kiadása, Radeon 9700 Pro chippel szerelve és egyéb extrákkal megspékelve. A Club 3D All-In-Wonder Radeon 9700 Pro egy termékben egyesíti a ma kapható egyik leggyorsabb 3D chipet és a TV tunert. A tuner immáron képes a PIP, azaz kép a képben funkcióra, vagy képes akár több csatornát egyidejűleg rögzíteni, mindezt persze a hagyományos funkciókon felül. Akad még egy érdekessége a kártyának, amely egyedivé teszi, ez pedig a távirányítója (Ez a 9000 Pro esetében opcionális, de külön megvásárolható), amely rádiófrekvenciát használ, így bármilyen irányból használható, nem kell közvetlenül „rálátnia” a vevőegységre. A távirányítóról mindent kontrollálhatunk az ATI Multimedia Center-ben, amiből egyébként itt már az újabb, 8-as verziót kapjuk. Ez némileg csiszoltabb az elődjénél. A távirányítóval az egérkattintásokat és a kurzormozgatást is elvégezhetjük a Windows-on belül, tehát bármilyen alkalmazásban használható, mindössze egy szabad USB port-ra van szükségünk az alkalmazásakor. Ugyanazokat a kábeleket mellékelik a kártyához, mint 9000-es kisöcscsénél, és sajnos szoftver tekintetében sem javul a helyzet, tehát semmi extra a WinDVD-n kívül.
Persze nemcsak az ATI chipjeire épülő videó ki-bemenettel rendelkező kártya lelhető fel a piacon. A nagy rivális, az nVidia Geforce FX 5600 lapkáján alapul az MSI FX 5600 terméke, melyen megtalálhatjuk a DVI és VGA kimenetet, valamint a VIVO aljzatot is. Ez utóbbiba egy csinos kis dobozka csatlakoztatható, amiben fellelhetjük az S-video és kompozit aljzatokat. Távirányító ehhez a kártyához is jár, a hagyományos infrás megoldással párosítva, ezzel kezelhetünk DVD és egyéb alkalmazásokat. A kártyát 128 MB memóriával látták el, 4x/8x AGP aljzatba illeszthető, és ismeri az nView technológiát, ami hasonlatos a Matrox-féle kétmonitoros DualHead-hez. A szoftverkörítés bőséges, számos játékot és alkalmazást mellékelnek a kártyához, ezek közül az Intervideo WinProducer és Wincoder programot emelném ki, amely hasznos segítség lehet saját videóink vágásához és kódolásához. A kártya ára elég borsos: 56.200 forint, de itt leginkább a grafikus chip újdonságát kell megfizetnünk.
A Hauppauge WinTV USB már egy teljesen más kategóriába tartozik, mint az eddig tárgyalt eszközök. Ez egy külső USB-re köthető TV tuner, amelyben helyet kapott egy FM rádió, és capture funkcióval is rendelkezikm de sajnos erősen korlátozott paraméterekkel. A maximális választható képméret digitalizáláskor a 352x288 pixel, ez sajnos az USB 1.1 szűkös adatátviteli kapacitásának köszönhető, de minden egyéb funkcióban teljes értékű a TV tuner, leginkább laptopokhoz ajánlható bővítésként. A Hauppauge saját TV-s szoftverét mellékelik hozzá, amiből minden funkció elérhető, áttekinthető. Jár még az eszközhöz egy kompozit S-Video átalakító, egy T alakban kifeszíthető antenna, valamint egy audiokábel, amelyet a hangkártyához illesztve élvezhetjük a tv adások hangját.
A szerkezet lehetőségeihez képest egész jól muzsikál, a 32.300 forintos ár is elfogadható, de digitalizálni ezzel ne nagyon akarjunk...

DIGITÁLIS VIDEÓ SZERKESZTÉSHEZ HASZNÁLT FORMÁTUMOK

DV (Digital Video):
A legelterjedtebb, elsősorban otthoni vagy félprofesszionális alkalmazásokra szánt digitális videóformátum. A megnyugtató módon szabványosított DV formátum olcsó és megbízható lehetőséget nyújt az amatőr videósok számára, képminősége potenciálisan (és a tapasztalatok alapján is) meghaladja a DVD filmek minőségét. PAL 4:2:0 szín mintavételezésű, 720x576 képpont felbontású, NTSC 4:1:1 szín mintavételezésű, 720x480 képpont felbontású, frameenként tömörített (I-frame) videókódolás. A sávszélesség mindkét esetben 25 Mbit/s (2,98 Mbyte/s), amely kb. 1:5-ös tömörítési aránynak felel meg – ezt a sávszélességet ma már a vinyók, processzorok, FireWire és videószerkesztő kártyák kényelmesen biztosítják. Egy óra DV videó anyag hanggal együtt kb. 15 Gbyte helyet követel magának.

DVCAM:
A DV formátumnak a SONY cég által félprofesszionális vagy professzionális célokra továbbfejlesztett változata. Korszerűbb tömörítési algoritmus alkalmazásából adódóan bizonyos esetekben jobb képminőségű, I-frame, PAL 4:2:0, NTSC 4:1:1 mintavételezésű, 25 Mbit/s sávszélességű formátum.

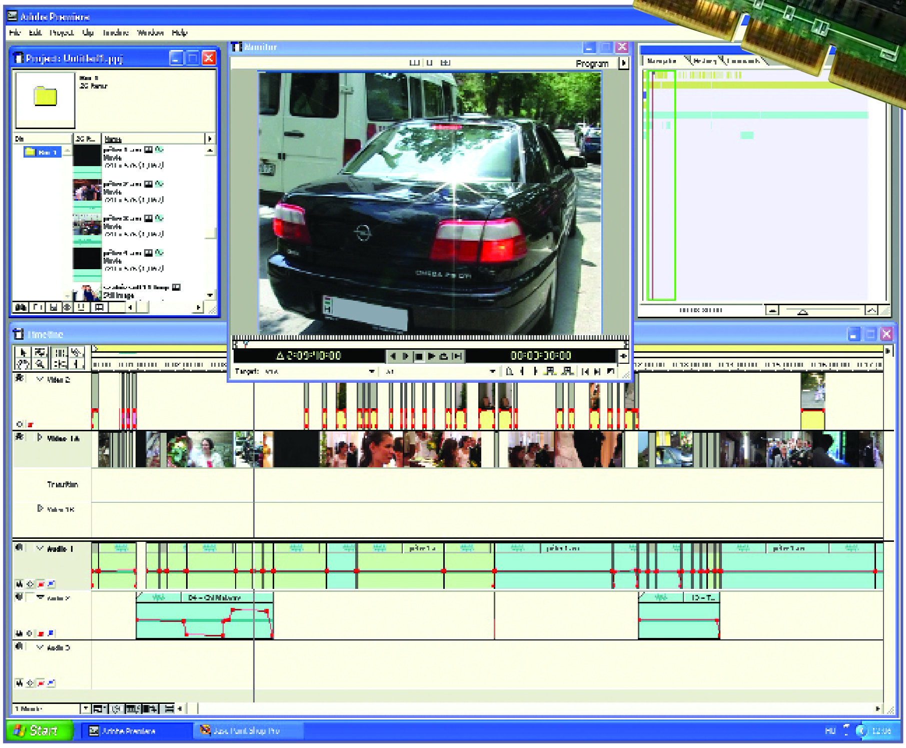
DVC-PRO 50:
A DVC-PRO formátum növelt sávszélességű, professzionális célokra fejlesztett változata. Kiváló képminőségű, I-frame, 4:2:2 mintavételezésű, 50 Mbit/s (5,96 Mbyte/s) sávszélességű, 2.5:1 tömörítésarányú elkódolás.

DIGITAL-S, vagy D9:
A JVC cég által kifejlesztett professzionális digitális videóformátum. Képminősége egészen kiváló, I-frame 4:2:2 mintavételezésű, az MJPEG-hez hasonló 3:1 tömörítésarányú formátum.

DIGITAL BETACAM:
Szinte minden igényt kielégítő kiváló képminőségű, a SONY cég által kifejlesztett professzionális digitális videóformátum. Az MJPEG-hez hasonló, I-frame, 4:2:2 mintavételezésű, 2:1 tömörítésarányú formátum.

A PCI csatlakozású kártya, a Hauppauge WinTV PVR250 már sokkalta jobban hasznosítható digitalizálásra is, itt ugyanis az USB 1.1 okozta 10 Mbites sávszélesség-korlát már nem áll fenn. Az elnevezésében a PVR rövidítés a Personal Video Recorder elnevezést takarja, amivel nem kevesebbre vállalkozik, minthogy kiváltsa a jó öreg VHS videomagnónkat. Erre meg is van minden esélye, mivel a kártyán helyet kapott egy Conexant MPEG2 kódoló chip, ewel a számítógép processzorától függetlenül, valós időben képes tömöríteni a TV műsorát, vagy a video bemenetén megjelenő bármilyen forrásból származó mozgóképfolyamot. Mivel hardveres kódolást végez a kártya, a képminőség kiváló, akadásmentes, és ez veheti rá az embert, hogy lecserélje a videomagnóját. Ellenben a kártya hátulütője is az MPEG2 chipben van, ugyanis csak és kizárólag Mpeg 1 vagy Mpeg 2 formátumban képes filmet rögzíteni, így a hagyományos AVI-t el is felejthetjük. A kapott Hauppauge szoftver biztosít minden szükséges funkciót, így nem kell 3rd party programok után néznünk az Interneten.

A WinTV Scheduler-t, amellyel előre beállíthatjuk, hogy mit, mikor kívánunk felvenni a TV-ből, szintén megkapjuk, csakúgy, mint a vágó-szerkesztő programot, a WinTV Editor-t és az Ulead DVD Movie Factory-t. Ezekkel saját video CD-t vagy DVD-t készíthetünk. Kábelekben nem bővelkedik a csomag, a T-antennakábel kivételével itt is ugyanazok járnak, mint USB-s kisöccse esetében, viszont a távirányító mégis dukál ehhez a kártyához, ezt szerencsére nem kell nélkülöznünk. Az árát meg is kérik ennek a minőségnek és kényelemnek, mindezért 50.700 forintot kell leszurkolnunk.



Ezzel még nem merült ki a Hauppauge boszorkánykonyhájának a tárháza, mert itt van WinTV Theater névre hallgató kártya, amely a cég hagyományos (nem PVR-es) tv kártyájára épül, kiegészítve egy Dolby Surround Pro Logic dekóderrel. Az eszköz kimeneteket is biztosít RCA aljzatok formájában, amiket mondjuk egy négycsatornás erősítőhöz tudunk csatlakoztatni. A Dolby Sorround Pro Logic hangszabvány szerinti hang a sztereó jelhez hozzákevert surround információkat tartalmazza, vagyis tárolja, mely hangnak hol kell megszólalnia. Persze teszi ezt korántsem olyan pontos és jó minőségben, mint a Dolby Digital 5.1, ahol minden csatorna külön van rögzítve. Magyarországon egyedül az HBO sugároz olyan filmeket, amelyek hangjához

DIGITÁLIS VIDEÓ SZERKESZTÉSHEZ HASZNÁLT FORMÁTUMOK

MJPEG (Motion-JPEG):
Gyakorlatilag a JPEG képtömörítés videós variációja, I-frame formátum – magasabb kompressziójú, videós szempontok szerinti továbbgondolása az IBP-frame-es MPEG.

MPEG:
A videótechnikában elfogadott legkorszerűbb videóelkódolási eljárások gyűjtőneve (Motion Pictures Experts Group – 1990). Közös jellemzőjük a széles határok között változtatható felbontás, képváltási frekvencia és sávszélesség, rugalmas paraméterezhetőség az alkalmazásokhoz.
Fantasztikus tömörítési képességeiket a kicsiny képelemekre bontott kép és képváltozási információk egyszerű matematikai függvényekkel való leképezésének köszönhetik.

MPEG2:
Jól szabványosított videóformátum, I-frame változata lehetőséget ad teljesen szabad, frame-enkénti videóeditálásra, a sávszélesség 1-100 Mbit/s-ig terjed. A DVD szabvány az MPEG-2 IBP (I, B és P frame) eljárást adaptálta, 2-10 Mbit/s sávszélességgel. Az olcsó MPEG2 kódoló és dekódoló processzorok megjelenése, a stúdiókban és a televíziózás területén is megkönnyítette a mozgókép-adatok tárolását, továbbítását vagy közvetítését.

MPEG4:
Ma még a videótechnikában ritkán, kísérleti jelleggel alkalmazzák, de előreláthatólag a jövő videótömörítési eljárása lesz. Különböző változatai elképesztő hatékonysággal tömörítik a képeket, illetve a képek megváltozásának információtartalmát. Elsősorban a nagyfelbontású, magas részletességű, gyorsan mozgó vagy nagymértékben változó (pl. vízfelszín, utcai forgalom) elemeket tartalmazó filmek, videóanyagok tömörítésére alkalmas, jelentős hardware igénnyel.

ezen surround információk hozzá vannak keverve. A Dolby Surruond Pro Logic képes normál sztereó hangból is surround hatást kikeverni, bár ennek létjogosultsága és haszna kétséges. A WinTV Theater a tv kártyák hagyományos vonulatát képviseli, ezért készíthetőek vele AVI felvételek egészen 720x576-os képméretig. A kártya egyedüli extrája a Dolby dekóder, ez viszont nem feltétlenül éri meg az elég borsos 41.100 forintos bruttó árat.

Amit egy TV kártya tudhat, azt mind tudja a Leadtek Winfast TV2000 XP Deluxe. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: sztereó hang, FM rádió, PIP funkció, időzített felvétel, távirányító. A szoftverek közül a legütősebb aduász az Ulead VideoStudio 6, amivel a digitalizálástól a vágáson át a kódolásig minden elvégezhető. Azért akad egy-két hibája is, mint például hogy a TV tuner hangja csak mono. A wdm driver-nek köszönhetően természetesen használhatjuk bármilyen alkalmazásból a videobemenetét és tv tunert, de sajnos csak 352x288-as méretben. Ez a video cd-khez megfelelő méret, de manapság ez már kevés, ha kiváló minőséget akarunk. A hibái ellenére az egyik legjobb ár-érték aránnyal rendelkező kártya, mivel mindössze 15.400 forintba kerül.

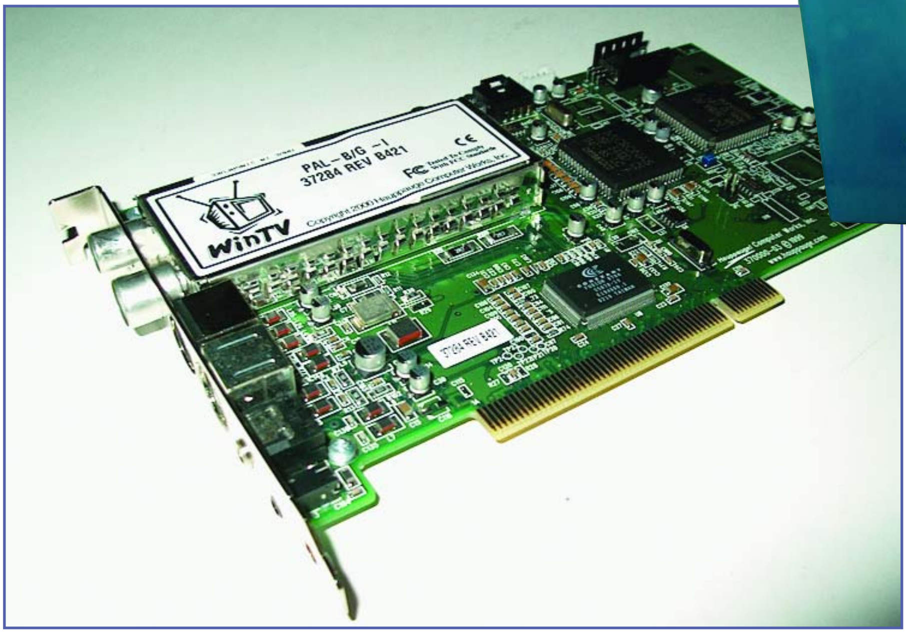
Most pedig következzenek a félmegoldásokat nélkülöző, kizárólag a digitalizálásra koncentráló profi eszközök. Ilyen a Dazzle Digital Video Creator 150, amely USB 2.0 csatlakozással rendelkezik.

A csinos doboz komoly belsőt takar, melyben megtalálhatjuk az Mpeg2 enkóder chipet, amely valós időben tömöríti a videobemeneten megjelenő jelet. A mellékelt vágó szoftverrel, a Dazzle Moviestar 5-tel elvégezhetünk A-tól Z-ig mindent, sőt a felvett anyagot konvertálhatjuk bármilyen formátumba! Ezenkívül megkapjuk még hozzá a Dazzle DVD Complete és Dazzle OnDVD szoftvereket. Míg az előbbivel a komplett DVD-t (menü, chapter-ekre bontás, felírás DVD-re) készíthetjük el, addig az utóbbival a Photo CD-hez hasonlatos képeket és albumokat tartalmazó DVD-t kreálhatunk, amelyet aztán bármilyen asztali DVD lejátszónkban használhatunk. Az eszközön a hagyományos kompozit és S-Video, valamint sztereó hang bemeneteken kívül ugyanezeket a kimeneteket is megtaláljuk, hogy a kész vágott anyagot felvehessük ismét VHS-re, vagy akár a vágás folyamatát figyelemmel kísérhessük egy monitoron.

A Hi8-as kameráról felvett nyersanyag tökéletesnek mondható, a 4:1 arányú MPEG 2 tömörítés ellenére nem láttam különbséget a monitoron a videobemeneten megjelenő kamerakép és a már felvett MPEG 2-vel tömörített film között.

Komoly kábelszett jár a digitalizálóhoz, és mind a szoftverekről, mind az eszközről minden igényt kielégítő dokumentációt mellékel a gyártó. Mindehhez társuló 50.700 forintos ára egyáltalán nem mondható soknak.

A Dazzle tudja még fokozni a hangulatot, és ennek fejében elkészítette a Real-Time Video Producert, amely a Video Creator-tól „csak” pár dologban tér el. Ezek azonban olyan professzionális felhasználási területekre kalauzolnak, ahol eddig kizárólag csak Macintosh gépek voltak az egyeduralkodók. Először is a hagyományos analóg video- és audiokimenetek mellett ellátták ezt a terméket Firewire csatlakozóval is, ezért a digitális kamerákkal is megbirkózik a cucc – persze az már nem valós di-



gitalizálás, inkább csak másolás a kameráról a számítógépre. A winchesterre valós időben felvett anyagot ténylegesen valós időben szerkeszthetjük is, ha tehát bármit változtatunk a videón, azt azonnal átdolgozza a módosításnak megfelelően. Erre a mutatványra a kistestvér nem képes, neki is időbe telik minden munkafázist végrehajtani, mert ez sokszor átkódolást is igényel. A Video Producer a számítógéphez is Firewire porton keresztül csatlakozik, ez kiszolgálja a megfelelő sávszélességet a szerkesztési és digitalizálási folyamatban. Szoftverek terén méltó párra lel a digi-doboz az Adobe Premiere 6.5 személyében. Aki otthon van a videóvágás terén, az tudja, hogy mire képes a szoftver – aki nem, az inkább ne ezzel kezdje el pályafutását... A szoftvercsomagban jelen van még számos Premiere-be beépülő, vizuális effektek előállítását segítő modul. Összességében csak áradozni lehet róla, a tökéletes képminőségéről, a kényelmes funkcióiról – az ára viszont már lényegesen magasabban jár, mint amit az átlagfelhasználó még elfogadna, de tudásához képest igazán tűrhető a 137.300 forint, amiért egy komplett otthoni ministúdiót kapunk.

Remélem, mindenki megtalálta az igényeinek és a pénztárcájának megfelelő megoldást, mert valószínűleg nem a VHS-é a jövő!

A finomságokat a *Pulsar Hungary Kft*. és a *Ramiris Rubin Rt*. biztosította.

Füleki László

BENCHMARK BOTRÁNY

TES(Z)TSZÉPÍTŐ DRIVEREK

A rossz emlékű NV30-as chip eltemetése után (melynek mára már nyoma sincs az Nvidia weboldalán...) a továbbra is piacvezető 3D-s chipgyártó cég minden erejét új üdvöskéje, az NV35 bevezetésére koncentrálta. A júniusra ígért – és jelenleg minden valószínűség szerint július-augusztusra csúszó – GeForce FX 5900-asok és Ultrák első internetes tesztjeinek kissé unalmas állóvizében május elején robbantott bombát az ExtremeTech weboldal: részletes cikkük szerint az Nvidia DetonatorFX drivereivel alaposan meghamisította a GFFX-ek 3DMark2003 teszteredményeit.

FUTUREMARK VS. NVIDIA

A videokártya-óriás hivatalos válasza eleinte késlekedett, 3DMarkot fejlesztő finn cég, a FutureMark azonban egyheti elmélyült munka után sajtóbejelentéssel válaszolt. Alapos elemzésükben bemutatták azt az összesen nyolc módszert, amelyeket a DetonatorFX driverek a 3DMark indításának érzékelése után a pontszám megnövelése érdekében alkalmaznak. A program utasításait és shadereit felülbírálva a GF FX kártyák körülbelül 24%-kal magasabb összpontszámot produkáltak; ez jórészt a DirectX 9-es képességeket tesztelő Game Test 4-ben elért csaknem kétszeres teljesítménynek volt köszönhető.

A FutureMark az Nvidia akcióit csalásnak minősítette, és kiadott egy patchet a 3DMark2K3-hoz, amellyel – a driver érzékelő rutinjait megkerülve – valós teszteredményeket lehetett produkálni a GeForce FX kártyákon. Fény derült továbbá az ATi Radeon 9700 kártyák esetében is egy apróbb változtatásra, amivel a 4. játéktesztben kb. 8%-os teljesítménynövekedés jelentkezett.

A hír alaposan megrázta az internetes hardver-társadalom jó részét, különösen azért, mert az Nvidia korábban nagy örömmel jelentette be, hogy az NV35-ös chipben korrigálták az első generáció hibáit, csaknem kétszeresére gyorsítva a pixel shaderek végrehajtását, ám a FutureMark vizsgálódásai alapján ez a „teljesítménynövekedés” gyakorlatilag csalással elért látszatnak bizonyult. A 3DMark eredmények nyilvánvalóan rengeteg pénzt és időt igénylő meghamisítása ráadásul még súlyosabb következtetésekre is alapot jelentett: ugyan miért koncentrálná ilyen jellegű erőfeszítéseit egyetlen népszerű tesztprogramra az Nvidia? Melyik timedeműban bízhatnak még a tesztelők ezek után?

A botrány azonban csakhamar tovább gyűrűzött: a következő héten a FutureMark és az Nvidia közös sajtóbejelentéssel jelentkezett, amelyben a finn cég közölte, hogy „mélyebb megértésre” tett szert az Nvidia driver-optimalicázíói kapcsán, és így a 3Dmarkban észlelt viselkedést mégsem minősíti csalásnak – azaz gyakorlatilag visszavonták részletes vizsgálatuk végkövetkeztetését. Szerencsére a 3DMark 330-as patch elkerülte ezt a sorsot (mindenkinek javasoljuk is letöltésre), viszont a váratlan (és bizonyára nem önkéntes) visszakozás alaposan lerontotta a 3DMark és a FutureMark hitelét. Az egyik valószínű ok egyébként, hogy az Nvidia bizonyított csalás esetén komoly perekre számíthatott volna részvényeseitől, a FM közlemény szóhasználatának megváltoztatásával azonban ezt – egyelőre – elkerülték.

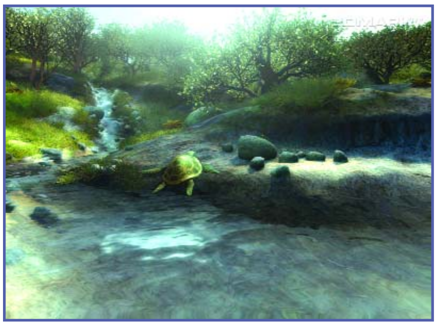
Ráadásul június elején az ExtremeTech újabb „érdekes jelenségekre” hívta fel a figyelmet: a 3dmark03.exe átnevezése után a GF FX kártyák teljesítménye 10-20%-kal csökkent anisotropic filtering használata esetén, és a kártyák által számolt képek is megváltoztak. Pillanatnyilag (június elején) itt tart a botrányszéria; de minden bizonnyal nem ez lesz a vége, már csak azért sem, mert az ATi aligha fogja tétlenül nézni a pozícióját féltő vetélytárs ténykedését (mellesleg már az előbb említett jelenségre is ők hívták fel az ExtremeTech figyelmét).

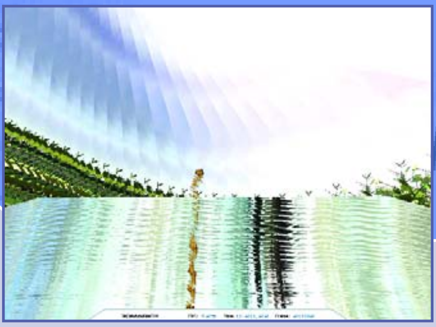
A SZÍNFALAK MÖGÖTT

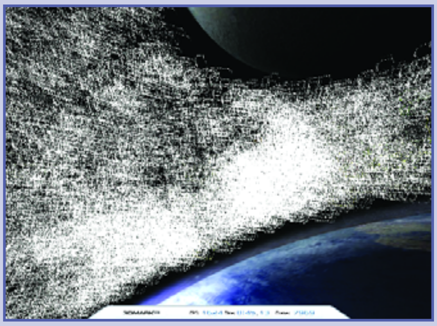
A témával foglalkozó különböző internetes fórumokat olvasgatva idehaza és külföldön is hasonló véleményekkel találkozhatunk: a 3DMark nem fontos, nem lehet játszani vele, és különben is, az ATi is csalt. Ezek a vélemények jelzik az Nvidia marketingeseinek részleges sikerét: a köztudatban sikerült úgy-ahogy elterelni a figyelmet a lényegről. Amiről ugyanis itt valójában szó van, az az Nvidia piacpolitikája, beleértve a fejlesztőkkel tartott kapcsolatait, a Cg nyelvet és egyebeket is.

Az Nvidia a DirectX8 és 9 közötti váltásra egy átmeneti megoldást dolgozott ki, egy olyan kártyát, ami gyors a DX8.1-es alkalmazások alatt, de már rendelkezik fejlettebb képességekkel is. Az NV30 egyfajta hibrid chip lett tehát, ami egyaránt tartalmaz fixpontos (FX12) és lebegőpontos (FP) műveletvégző egységeket. A lebegőpontos működésen belül képes a 32 bites ALU-kat és regisztereket lefelezve 16 bites (színenkénti) precizitással is dolgozni – ez a kompromisszum kb. megduplázza a teljesítményt, viszont jelentős képminőség-romlással (számítási pontatlanságokkal) jár.

Ez az architektúra tehát nagyon összetett, és emiatt speciális programozást igényel, valamint a teljesítménye is igen tág határok között váltakozik az éppen használt precizitás függvényében. Az optimális működéshez végig kell bogarászni a shaderek forráskódját: minden egyes műveletnél megvizsgálni, hogy minimálisan milyen precizitást igényel, és aztán ennek megfelelő utasításokat használni a programban. Jó példa erre a Dawn (tündéres) techdemo, amit visszafejtve kiderült, hogy egyetlen shaderen belül is előfordul FX12, FP16 és FP32





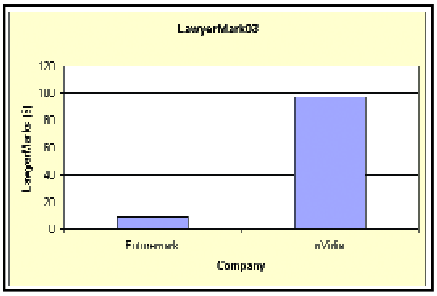


precizitás. Az Nvidia a komoly programozási feladat egyszerűsítése érdekében találta ki a Cg nyelvet, ami minden bonnyal igyekszik automatizálni a végrehajtási módok közötti kapcsolgatásokat és konverziókat. A rendkívül bonyolult felépítésű chip másik átka egyébként a nagyon problémás gyártás volt, melynek következtében az NV30-as szériából csak elenyésző mennyiségű kártya került a piacra – azaz megbukott a termék.
Az ATi mérnökei a DX9-es chipjük tervezésekor egy teljesen más megközelítést választottak, és mindent egy biztos lapra tettek fel. Az R300 architektúra 8 renderelő futószalagja ugyanis minden esetben FP24-es precizitással dolgozik, ami pontosan megfelel a DX9 szabványnak, valamint egy elég optimális kompromisszum a minőség és a teljesítmény között. Így a programozása is relatíve egyszerű, valamint a teljesítménye is állandó – és a letisztultabb felépítés (8 egyforma pipeline) miatt sokkal jobban tudták optimalizálni a hardvert is.

Az Nvidia számára ez azért jelent problémát, mert az ATi kártyák programozása mindenféle különösebb extra trükközés nélkül is remek eredményeket ad. Azonos feltételek mellett az NV3X architektúra szükségszerűen rosszabbul fog teljesíteni a DX9-et kihasználó alkalmazásokkal; a versenyképes eredmények gyártóspecifikus optimalizálást és finomhangolást követelnek meg a programozóktól.

Ezzel tehát eljutottunk a probléma gyökeréhez. A GeForce FX család bizonyos esetekben, különösen a sokat reklámozott shaderek futtatásában jelentősen elmarad mind az ígéretektől, mind az ATi konkurens termékeitől. A színfalak mögött az Nvidia, piaci részesedését és anyagi erejét kihasználva, minden erővel azon van, hogy ezt a hibát bármi áron korrigálja, vagy legalábbis leplezze. Ennek egyik lehetséges módszere a gyártóspecifikus programozás kikényszerítése a fejlesztőktől – és ennek volt az egyik első célpontja a FutureMark, ahol azonban nem sok sikert értek el. A 3DMark esetében ez különösen érzékenyen érintette az Nvidiát, hiszen az egyik legelterjedtebb DX9-es tesztprogramról van szó, és jó darabig ez lesz talán a legfontosabb eszköz a fejlett, lebegőpontos shaderek futtatásának mérésére. A problémát a már ismert módszerekkel igyekeztek megoldani, azaz először a béta-programból való látványos kilépéssel és a 3DMark leminősítésével. Mivel a tesztprogram ennek ellenére gyorsan elterjedt, ezért következett a kőkemény csalás az eredmények felpumpálására, majd a lebukás után a FutureMark visszaszorítása, alighanem jogi eszközök bevetésével.

A közeljövőre vonatkozó kérdés tehát az, hogy az egyes játékok esetében milyen utakat fog járni az Nvidia. Feltehetőleg minden olyan tesztelésre is használt játéknál, ahol nem sikerül a fejlesztő meggyőzése, meg fognak próbálkozni a csalással, ami afféle utólagos optimalizálásnak is tekinthető. Ha pedig a játék nem olyan fontos, és nem sikerül a



meggyőzés sem, akkor az NV30 renderelése vagy csúnyább lesz, vagy – többnyire – lassabb.
A hosszabb távú vonatkozások már fontosabbak. Ha ugyanis az Nvidia sikerrel jár, és elég sok fejlesztőre tudja rákényszeríteni az akaratát, akkor lényegében harangoztak az egységes DirectX szabványnak – lesz egy Nvidia-verziójú DX, meg lesznek a többiek (és még ez is elindulhat a további osztódás útján). Ez megnövekedett fejlesztési időket fog eredményezni, illetve ezzel arányosan csökkenni fog az extra shaderek, effektek használata – hiszen kvázi kétszer kell majd megírni mindent. Ezen az úton haladva visszajuthatunk a 3D programozás sötét középkorába, a Glide-os időkbe, amikor bizonyos stuffok 3dfx kártyán futottak jobban, sőt esetleg csak azon indultak el.

A mostani 3DMarkos botrány tehát kiemelt jelentőségű, mert erre a háttérben zajló politikai csatározásra irányította a figyelmet. A valós helyzetről, tehát pl. az Nvidia jelenlegi taktikájának sikeréről nem tudunk sokkal többet, viszont a FutureMark nyílt fellépése, plusz a két legismertebb 3D programozó, Tim Sweeney egyértelmű és John Carmack burkoltabb elhatárolódása feltehetőleg kedvezőbb irányt szabott a történéseknek...

LY

WWW.FUTUREMARK.COM,
WWW.BEYOND3D.COM,
WWW.EXTREMETECH.COM

BEVITELI ESZKÖZÖK

A BILLENTYŰZET ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

Számítógéppel való munkánk során nap mint nap találkozunk azokkal az eszközökkel, amelyek segítségével közölhetjük gépünkkel azokat az információkat, adatokat, melyekre szüksége van a működéshez ill. a működtetéshez. Ezek az ún. beviteli egységek, eszközök.

A beviteli egység az, amelytől a központi egység adatbevitelt vár. Ezek közé sorolható a billentyűzet, az egér, a fényceruza, a vonalkódolvasó, stb. A bevitel érzékelése úgy történik, hogy a központi egység ciklikusan figyeli, hogy érkezett-e valamilyen jel a beviteli egység felől – egy ciklus folyamán a központi egység sorban, egymás után foglalkozik a hozzá csatlakoztatott egységekkel. Tehát mondjuk ránéz a beviteli egységre, aztán egy perifériára, majd foglalkozik egy kicsit a kimeneti egységgel, és ez a körfolyamat játszódik a végtelenségig. A beviteli egység úgy jelzi, hogy mondandója van (például leütöttek egy billentyűt), hogy – nagyon leegyszerűsítve – bebillent egy bitet a központi egység memóriájának egy pontosan meghatározott címén, mondjuk „egyes” értékbe. Amikor a központi egység a ciklus folyamán megvizsgálja ezt a bitet, és látja, hogy az 1-es értéken áll, üzen a bemeneti egységnek, hogy megkezdheti a transzportot. Az egység pedig az összes addig felgyűlt adatot átömleszti a központi egységbe, a kommunikáció sebessége persze olyan gyors, hogy a másodperc töredéke alatt akár több száz kérés is történhet. Előfordulhat viszont, hogy a központi egység nagyon elfoglalt, ha azonban az adatok nem kerülnek lehívásra, akkor azok az eszközhöz rendelt memória pufferbe (átmeneti tárolóba) telítődnek, a tároló megtelte után érkező adatok bizony elvesznek. Amikor a központi egység dolga végeztével végre a beviteli egységhez fordul, az említett puffer tartalma átömlik a memóriába.

Leegyszerűsítve ez játszódik le, amikor használjuk gépünk bemeneti eszközeit. Miután a működésükről némi képet kaptunk, lássuk, hogy miben különböznek az egyes beviteli formák és céleszközök.

BILLENTYŰZET

A billentyűzet kialakítása és típusa többféle lehet, ismerünk AT, PS/2 vagy USB csatlakozóval kapcsolódó billentyűzeteket. Vannak rádiófrekvenciás (kábel nélküli) típusok, optikai billentyűzetek (amelyeknél a billentyű egy fénysugarat szakít meg, melyet optoelektronikai elemek érzékelnek) és hagyományos billentyűzetek. Ezen eszköz teherbírása igen nagy kell legyen (20-50 millió leütés/billentyű), hiszen a legtöbbször használt egységről van szó. A szerkezet működése igen egyszerű: ha lenyomunk egy gombot a billentyűzeten, akkor a billentyűzetbe épített mikroprocesszor kialakítja a beírt jel, betű kódját, tehát egy nullákból és egyesekből álló számsort, ez a kód jut el a számítógép processzorához, mely a kód alapján elvégzi a szükséges műveleteket. A mai operációs rendszerek azonban megkövetelik egy másik egység gyakori használatát is.

EGÉR

Számtalan típusú egér létezik, kiválasztásuknál mindig szem előtt kell tartanunk, hogy mire is akarjuk használni a játékszert. Általánosan elterjedt a teljesen egyszerű golyós vagy optikai egér, a kettő között az a különbség, hogy amíg az első esetben egy mechanikus szerkezet továbbítja a jelet a számítógép felé (a golyó mozgatja az egér belsejében megbúvó, apró görgőket), addig az optikai egér esetében ezek a görgők már nem épültek bele a szerkezetbe, ugyanis az optikai semmilyen járulékos mozgó mechanikai alkatrészt nem tartalmaz. Mindkettő alapeleme a fényérzékelő, amely leképezi a fényjeleket adatokká, és ezt továbbítja a számítógép felé. Amíg a golyós egérnél ez egy mechanikus görgőre csatlakoztatott, küllős tárcsával létrehozott szerkezet, addig az optikai egér esetében egy ún. fotodióda, ami egy fényjelet bocsát ki használat közben. Ez utóbbi esetben az elmozdulást már egy viszonylag sima felületről is képes az egérbe épített speciális dióda érzékelni, a felületről visszaverődő fénysugár már hordozza magában azt az információt, amit ez a dióda képes feldolgozni és elküldeni a központi egység felé.

Rohamosan fejlődő világunkban manapság már nem elképzelhetetlen a hanggal való teljes kommunikáció gépünkkel, amit majd nem is olyan sokára követni fog a gondolatátvitellel történő információközlés. De addig is maradjunk a földön, és használjuk bátran az itt felsorolt eszközöket és az egyéb hasznos lehetőségeket.

A Teszt

Jelen soraim egy olyan eszközarzenált helyeznek reflektorfénybe, melyek egyedei – fizikailag mindenképpen – a legközelebb állnak hozzánk a számítógép hardverei közül, sőt bizonyos esetekben kifejezetten ragaszkodunk is hozzájuk. A beviteli eszközök tekintetében nehéz lenne hagyományos értelemben vett tesztet, illetve versenyeztetést elképzelni, hisz azon perifériák közé tartoznak, melyek megítélése talán a legszubjektívebb. Más és más érvek dominálhatnak kiválasztásuknál, vagy éppen a használatuk közben. Tehát ennek a cikknek a célja sokkal inkább az lesz, hogy minél több objektív (és ezen nagyon igyekeztünk!) információt és észrevételt tárjon fel az egyes tesztpéldányokkal kapcsolatban, ezzel segítve az esetleges vásárlást. Úgy vélem, hogy bele is vághatunk az egyes darabok bemutatásába, annál is inkább, mert az előző oldalon már az alapokat feltártuk, így ezzel már nem szükséges időt töltenünk.

Egyetlen közös jellemzőt azonban előrebocsátanék, az összes nálunk járt eszköz (billentyűzet, egér és trackball) plug&play volt. Meglepő módon a csatlakoztatás után azonnal felismerte őket a rendszer, nem tudom, hogy ez mennyire az adott eszköz érdeme, mindenesetre tagadhatatlan, hogy a Windows (XP proffessional) jóvoltából jött létre a kapcsolat, olyannyira, hogy alkalmanként nem csak a standard kezelőelemeket, hanem az egyes specifikus szolgáltatásokat (extra gombok, stb.) is azonnal felismerte a gép.

Pálmai Zsolt

Kensington Pocket Mouse Pro (USB, optikai, 3 gomb, görgővel)

Mint ahogy azt a neve is sugallja, kicsi és könnyen csomagolható optikai egérrel állunk szemben. Szoftver nincs hozzá, ami furcsa, hiszen a Windows 95 és kollegái valószínűleg nem boldogulnának vele e nélkül. Nagy érdekessége, hogy egy ajtó van az oldalán, amit a tetején lévő kis gombocskával nyithatunk le, itt találjuk az USB dugót, és egy hipervékony kábelt, melyet egy rugós automatika csévél vissza – kicsit olyan, mint a porszívók kábelelnyelő megoldása.

A4Tech RF1515 (USB/PS2, golyós, rádiós, 3 gomb, görgővel)

A mezőny legkisebb egere, nem titkoltan mobil munkaállomásokhoz ajánlja a gyártó – méretéhez mérten ergonómiát ne is várjunk tőle. 20-100 cm között határozzák meg a hatótávolságát, de a teszt szerint az etalonnak vett 4 m-t (az összes rádiófrekvenciás eszköz áthidalta ezt a távolságot, annak ellenére, hogy 2 méternél egyik cég sem tüntetett fel nagyobb értéket ehhez a paraméterhez) sikeresen leküzdötte.

Benq RF Cordless Air Touch Luxury (USB/PS2, rádiós, optikai egér, 3 gomb, görgővel)

Az ergonómiát nem tartották elsődlegesnek a tervezésnél, formái szolidak, de korántsem keltenek „olcsó” hatást. A billentyűzet könnyű és kellemesen kemények a gombjai, az egér célirányosan egyszerű, de elég nagy ahhoz, hogy kényelmes fogást találjunk rajta. A nem olaszos formatervezés ellenére a klaviatúrát felvértezték nem kevés multimédiás tulajdonsággal, mint például hangerő (tekerő és nem gomb!) állítás, lejátszó gombok, e-mail gyorsgomb.

A4Tech RF 653/648 (USB/PS2, optikai, rádiós, 3 gomb, görgővel (648), 2 gomb back/forward (653))

A jobbkezes egérhasználat lehetett az irányadó az egerek tervezésénél, a fekete és sötétszürke-metál fényezés pedig megtörni igyekszik az unalmas egyhangúságot. A két eszköz között mindössze az a két kicsi gomb a különbség, amit a jobb hüvelykujj hatókörébe helyeztek a nagyobb típusszámú példányon.

Logitech Cordless Trackman Wheel (USB/PS2, rádiós, trackball)

Kényelmes fogása van, de ez esetben is a jobbkezesekre gondoltak, bár nem tartom kizártnak, hogy balkezes változat is létezzen belőle. A szokványos 3 gombos és görgős egér funkcióin felül sok hasznos gombot találunk, például lapozógombot is.

A toll, ami megváltoztatja a világot?

A Logitech IO Personal Digital Pen első ránézésre nem más, mint egy elhízott golyóstól. Ami azt illeti, nagy örömmel néztem elé ennek a tesztnek, mert mindig szerettem volna ilyen finomsággal „dolgozni”.

Felépítése a következő: tollbetét (golyóstoll, tintával!), memória (a specifikáció szerint mintegy 40 oldal befogadására), akkumulátor, kupak (mint általában a tollak esetében), külső adatgyűjtő (dokkoló, sajnos nem vezeték nélküli kivitel). Működését tekintve optikailag érzékeli a toll mozgását, érdekes volt, hogy csak a hozzá kapott (finom bittérképes) papírlapon volt hajlandó írni. Ezek a lapok azonban olyan jól voltak digitálisan jelölve, mintha csak CD-lemezre írtam volna, a toll mindig tudta, hogy éppen melyik lapra, és az adott oldalon pontosan hova is írok. Nyilván a bitek ID-ket és koordinátákat tartalmazhattak (007 rulez). Felmerül a probléma, ha a pár oldalas (nem olyan kevés, de mindenképpen véges) papírkészletet teleírtuk, mihez kezdjünk. Nos, a megoldást a fénymásoló jelentette, a nem digitális fénymásoló (teflonhengeres, optikai) gyönyörűen átvitte a kódolt oldalak finom mintázatát, így gyakorlatilag korlátlan firkalappal rendelkezhetünk utánpótlás gyanánt. Fontos, hogy a toll túl intelligens és nehéz becsapni, csak akkor rögzít, ha kell: erővel nyomjuk a laphoz a hegyét. Ha téved, vagy nem ismeri az olvasott terepet, erőteljes vibrálással jelez a felhasználónak, hogy problémái vannak.

Mindent egybevéve hasznos és ügyes eszköznek minősült, csak még egy kicsit zsugorítani kellene rajta, de ahogy az informatikai fejlődés halad, a tollbetét miatt kell majd 3 milliméter vastagnak lennie a jövőben.

Elemtöltő USB forrásból

Kényelmes szerkezetet konstruált az A4Tech, amikor kitalálta az USB portra csatlakozó újratöltő megoldását, mely két elem (AA vagy AAA méretű) együttes, illetve egyenkénti töltésére alkalmas. Ezt a megoldást az A4Tech alkalmazza más vezeték nélküli megoldásaihoz is, mint például a tesztben említett egerekhez. Kétségtelenül komfortos ez a fajta töltés, de ha belegondolunk az alaplap korlátozott tápellátásába, nem okozhat-e problémát? Nem biztos, hogy tanácsos, vagy kifizetődő megcsapolni a tápkapacitását, főleg a tuningolás és stabilitás szempontjából lehet érdekes az áramerősség ingadozása, illetve, nagyon radikális esetben akár feszültségvesztés is.

Ha megizzasztana a chat-partner

A címben felvetett problémára és még sok egyéb gondra nyújt kézenfekvő alternatívát a különleges helyzetekre kiképzett tesztalanyunk. Csak néhány dolgot mondanék kimagasló tulajdonságairól: bírja a gyűrődést, 100 méterig vízálló (nincs rá bizonyíték), rágható kivitelű, és még hosszan sorolhatnám ismérveit, de inkább megpróbálom felvázolni a célközönségét. Olyanoknak ajánlom, akik sokat dolgoznak akváriumban, vízparton, vagy csak villogni akarnak törhetetlen billentyűzetükkel. De ideális lehet azoknak is, akik sokat utaznak, és fontos számukra, hogy kis helyen elférjen a számítógép ezen tartozéka – de extrém esetben akár modderelemként is fel tudjuk használni agyoncicomázott gépünknél. Legvégső esetlegesen háttérvilágítás alkalmazásával sejtelmes fátyolfénybe boríthatjuk, így ideális eszköze lehet akár egy sámánnak, akár egy javasasszonynak. Ez a fantasztikus gumibillentyűzet mindenhol megállja a helyét.

Logitech Cordless Trackman Optical (USB/PS2, rádiós, optikai trackball)

Hogy optikai, azt, ha máshol nem is vesszük észre, abból sejthetjük, hogy a golyó „párducmintás”, hogy az optika érzékelje az elmozdulását. Érdekes volt, hogy hasonlóságot mutatott ugyan az elődjével, de még több gomb volt rajta, melyek egy része programozható volt, de a „jobb gomb” funkciót egyikben sem véltem felfedezni.

Logitech Cordless Presenter (USB/PS2, BlueTooth, optikai, 3 gombos)

Igen attraktív darab, olyan, mint egy sötétkék banán igényes külsővel, grátisz tokban. Extra funkcióként egy lézert helyeztek el az elejében, melyet az előadások levezényléséhez javasolják használni. A teszt kimutatta, hogy mintegy 200 méterre is gond nélkül elvilágít ideális légtérben (elvan a gyerek, ha játszik). A BlueTooth kommunikációnak köszönhetően mintegy 10 m-es távolságot kényelmesen áthidal, csak bírjuk követni szemmel a monitoron a pointer mozgását...

Logitech Cordless Desktop Comfort (USB/PS2, rádiós, optikai (egér), 4 gombos (egér))

Egy feketébe öltöztetett abszolút ergonómikus billentyűzetet vehetünk a kezünkbe, ha ezt választjuk. A kiindulási sík minden elképzelhető irányban döntve, osztva és domborítva van, hogy minél jobban kézre álljon a szakavatott felhasználóknak. Ebben az esetben is multimédiás többletfunkciókkal lehetünk gazdagabbak, böngésző, e-mail, keresés, kedvencek, valamint hangerő és lejátszó gombok találhatók az eszközön.

Logitech Cordless Optical Mouse (USB/PS2, optikai, rádiós, 3 gombos görgővel)

„Mondd meg a neved, és megmondom, ki vagy.” Itt nincs köntörfalazás, nincsenek kódnevek, se GTI, se XC90, csak ennyi, Logitech vezeték nélküli optikai egér. Az egység kinézetre esztétikus, használhatóság szempontjából minden igényt kielégít, feltéve, ha nem táplálunk hiú ábrándokat vele kapcsolatban. Tartósságát fémjelezi, hogy a gyártó öt év garanciát ad rá, ha megfelelő helyen vásároljuk meg (ez egytől egyig megtalálható az összes termékük dobozán).

Logitech Mouse MX500/MX700 (USB/PS2, optikai, rádiós (MX700), 3 gombos görgővel, 2x2 extra gomb)

Ergonómikus kialakítást sugall a design, kényelmes használni, a rádiós változat értelemszerűen az elemek súlyával több bet nyom pórázos testvérénél – nem akartam szubjektív lenni, de sajnos az ember gyarló –, annyit fűznék hozzá, hogy az 500-as volt az az egér, amely mindvégig be volt dugva az egyik USB portba biztos, ami ziher alapon.

Samsung Internet Keyboard (PS2)

Egyszerű és tartós billentyűzete ez a Samsungnak, az ezüstszínben csillogó multimédiás kiegészítő gombok mutatják, hogy nem szabványos 101 gombos darabbal van dolgunk. Fellelhetünk rajta még 3 db szabadon programozható gombot is, valamint a szokásos multimédiás vezérlést is elvégezhetjük közvetlenül róla.

Logitech Cordless Desktop MX (USB/PS2, rádiós, optikai)

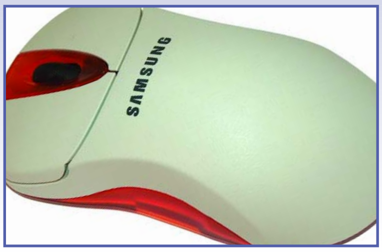
Azon felül, hogy a csapatban egy MX700-as egér van, az összes elképzelhető módon igyekszik a kezünkre adni a vezérlést a billentyűzet, méghozzá a lehető legkényelmesebb módon.

Creative Desktop Wireless (USB, optikai egér, 3 gombos görgővel)

Ez a páros kivitelezését tekintve minőségi, kinézetre igen szolid, de minden főbb multimédiás kezelést segítő gomb megtalálható a klaviatúrán. Az egér érdekessége, hogy oldalait jó fogású gumírozott párna borítja, de a szett komoly hiányossága, hogy ékezetes karaktereket nem találunk rajta.

Samsung Wheel Mouse (USB/PS2, optikai, 3 gombos görgővel)

Precíz és egyszerű megoldást kínáló egér, az alapvető szolgáltatások tekintetében nincs hiány, extraként megemlíthetjük, hogy az egyetlen olyan termék volt a tesztünk palettáján, ahol ízlésünk szerint választhattunk legalább két szín (kék vagy piros) közül.



Logitech Cordless Desktop Deluxe Optical (USB/PS2, rádiós, optikai)

Nem követi az előző irányelvet (nem testhezálló), de sikerült az előző koncepciót felülmúlnia abban, hogy elképesztően sok programozható és előre deklarált többletbillentyű van a felületén. Elég megemlítenem, hogy az egész funkcióbillentyű sor (F1-F12) egy funkció elnevezésű gombocska együttes lenyomásával újabb 12 plusz kombinációt varázsol elő.

Minden eszköz minőségben és szolgáltatásaiban más, mint társai, így kiválasztásukkor csakis az egyéni szimpátia lehet az iránya adó elv. A tesztre az eszközöket a *Kelly-Tech Kft.*, a *Logitech Hungary* és a *Ramiris Rubin Rt.* biztosította.

Kovách Kornél
www.netsmith.hu

AZ ATI ÚJ ÜDVÖSHÉI

TOVÁBB GYORSULVA

Mindig nagy várakozás előzi meg egy-egy gyártó új termékcsaládjának megérkezését. Nem volt ez másként most sem, ráadásul párhuzamosan jelentek meg mind az NVIDIA, mind az ATI legújabb generációs videokártyái. Az előbbiekkel az elmúlt számban már foglalkoztunk, most nézzük meg, hogy a kanadai gyártó megőrizte-e vezető pozícióját, vagy esetleg az ATI volt sikeresebb?

Elsőként nézzük végig, milyen Radeonok is vannak jelenleg a piacon. A legrégebbiekkel kezdem, és felfelé haladok az erősebb modellek felé.

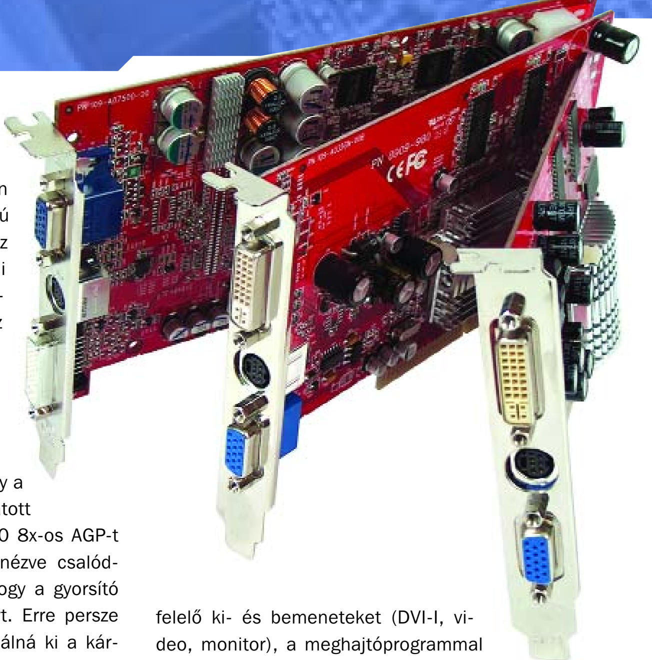
- Radeon 8500 (LE)
- Radeon 9000/Pro
- Radeon 9100
  (ez valójában a 8500, csak új néven adták ki)
- Radeon 9200/Pro (lásd a tesztet)
- Radeon 9500/Pro
- Radeon 9600/Pro (lásd a tesztet)
- Radeon 9700/Pro
- Radeon 9800/Pro (lásd a tesztet)

A kínálat nagy, és akkor még nem is néztük a többi gyártót. Az első négy modell DirectX 8-at támogat, a többi már a 9-es verziót is. A mai játékokhoz bármelyikük megfelel, ám összel érkeznek az új FPS-ek, és fel kell készülnünk arra, hogy feltuningolt 9100-asunkon nem fogunk maximum felbontáson Half Life 2-t nyomni, sőt, örülünk majd, ha bekapcsolva hagyhatunk néhány extrát. Ez persze csak feltételezés, de biztos vagyok benne, hogy az említett game-ek igencsak meg fogják izzasztani kicsiny gépeinket, s itt főleg a két processzorra gondolok (CPU, GPU). Lássuk csak, érdemes-e leváltani mostani VGA-vezérlőnket egy újra, vagy inkább várjunk még, hátha az FX 5900 lesz a nyerő?

A tesztgép a szokásos MSI KT3 Ultra2, AMD Athlon XP 2100+ és fél giga Hynix RAM, MS Windows XP Professional alatt, persze Service Pack 1 a helyén, és a DirectX 9a is telepítve van a Catalyst 3.4 mellett...

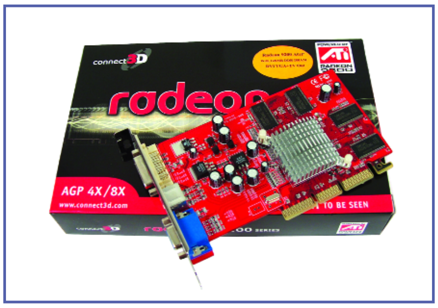
A tesztprogramok felsorolására nem akarok helyet pazarolni, csak két dolgot említek meg. Az egyik, hogy az általam eddig használt négyhez (táblázatban fellelhetőek) csatlakozott egy ötödik is, a Codecreatures Benchmark Pro személyében. Ez külalakra a 3DMarkok Nature tesztjeire emlékeztet, ám azoknál, ha lehet ilyet mondani, még kidolgozottabb. A futtatás alatt három felbontásban végzi el a vizsgálatot, 1024x768-ban, 1280x1024-ben és 1600x1200-ban. Ebből adódik, hogy ilyen alapos eredményt a Futuremark programjával csak három futtatás után érhetnénk el. Másik megemlítenivaló, hogy kiadtak egy új patchet a 3DMark 2003-hoz, ennek okaival egy külön cikkben foglalkozunk ebben a számunkban.

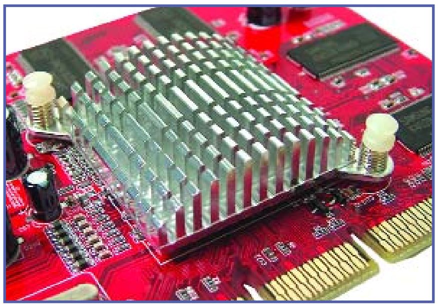
A táblázatokról annyit, hogy feltüntettem azokat a régebbi Radeonokat, amelyek jártak már nálam. Természetesen nem volt teljesen ugyan az a tesztkörnyezet, mert más verziójú volt a Catalyst és a DirectX is, ám az alapvető konfig megegyezik, így némi kritikával szemlélve megfelelő összehasonlítási alapnak tekinthetőek az eredmények.



CONNECT3D RADEON 9200

A leggyengébb modellel kezdem, mely a 9000-es és 9100-as kártyákat hivatott felváltani: ez nem más, mint a 9000 8x-os AGP-t támogató változata. Eredményeit elnézve csalódtam benne, már az sem tetszett, hogy a gyorsító nem támogatja a DX 9-es szabványt. Erre persze kontrázhatnánk, hogy úgysem használná ki a kártya, hisz nincs benne elég erő, ám lassan ennek a





támogatottságnak evidensnek kellene lennie minden új gyorsítónál. A másik érdekesség, hogy nincs venti a hűtőn, passzív rendszerű, ennek megfelelően igen forró a borda, a hűtő domború kialakítása miatt egy esetleges aktív hűtés felhelyezése is problémákba ütközhet.

Játékok alatt nem lehet nagy probléma az eszközzel, az Unreal Tournament 2003 alatt, maximális beállítással (Holy shit! felkiáltás megvolt), 15 bottal, nagyméretű külső pályákon sem szaggatott, persze sem élsimítás, sem aniso nem volt bekapcsolva.

Szép képe van a kártyának, bár a nagyobbakétól elmarad, ha nem is sokkal. Megtalálhatjuk a megfelelő ki- és bemeneteket (DVI-I, video, monitor), a meghajtóprogrammal sem volt semmi gond, az új Catalyst pedig szintén jól működött. A húzhatóság tekintetében gyengén muzsikált a cucc, bár aktív hűtéssel talán ígéretesebb lehetett volna.

Végfelhasználói ára gyártótól (és kereskedőtől) függően 20-25 ezer forint, a Pro verzió ára valamivel drágább lesz, de azt hiszem, megéri majd azt választani. Akinek elég ez a szint, az inkább vegyen 9100-at, vagy 9000 Pro-t, esetleg GeForce 3 Ti 200-at. Aki DX 9-es példányt szeretne, annak pedig ebben az árkategóriában az FX 5200-at javaslom. A dobozban a kábeleken kívül csak a driver CD volt.

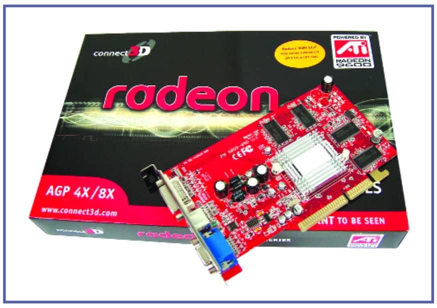
CONNECT3D RADEON 9600

Mikor elkezdtem a teszteket ezzel a kártyával, azt hittem, hogy látni fogok teljesítménynövekedést a 9500-hoz képest, ám sajnos ez nem következett be. Igen elgondolkoztató ennek a szériá-

A CSÚCSMODELL ÉS A CELERON

Mielőtt elhoztam volna a kártyát, Kornéllal kipróbáltuk a csúcsmodellt egy 1 GHz-es Celeronban, 256 MB SD RAM-mal. Az eredmény elég hervasztó volt, és teljesen valótlan. Nem tudom, mi volt a baj, de a 3DMark 2003 tesztjeiből csak villanásokat láttunk, miközben a számláló pörgött, és a végén ki is adott egy 7000 pont feletti eredményt. Ezt döntsétek meg! Mindegy, milyen vasat teszünk a GPU alá, egy ilyen gép, mint ez a Celeron, már nem tudja kiszolgálni ezt a kártyát. Aki 9800-at akar venni, annak legyen meg hozzá a megfelelő konfigja is!
Fontos az is, hogy megfelelő méretű házatok legyen, mert a tápcsati miatt nagyobb helyet igényel az amúgy sem rövid modell (bár az FX 5800 hosszabb).

nak a megjelenése. E modellen sincs ventilátor, de legalább a borda lapos, könnyű felszerelni rá egy kiegészítő hűtést.
Minden tesztben lemaradt a 9500-hoz képest, és véleményem szerint ez a Pro változatra is igaz le-



het, bár azt sajnos nem járt nálam. Játékok alatt tisztességgel teljesített, de ehhez a 9200 is elég volt. Annyi a különbség, hogy itt már a négyszeres élsimítást és anizót bekapcsolva is döccenés nélkül ment a game. Teljesítménye elegendő lenne a kártyának, ám kérdéses, hogy a Doom III gyönyörű, részletes grafikájához, vagy a STALKER hatalmas külső tereihez megfelelő erőt tartalmaz-e. A jövőben ez kiderül, de nem vagyok biztos benne, hogy az eredmények az ATI-t fogják igazolni. A dobozban itt sem volt ajándék progi, csak a driver CD a kábelekkel. Persze az árán is meglátszik a puritánság (40-45 ezer forint körül), de mivel ára és teljesítménye is megegyezik a 9500-zal, a választás lehetősége (mint mindig) a ti kezetekben van.

CONNECT3D/CLUB3D RADEON 9800 PRO

Félve álltam neki a teszteknek, reménykedtem, hogy ebben az esetben nem fog megismétlődni az előző két kártya esete, és teljesítménynövekedést is fogok látni az elődökhöz képest. Végre ez a kártya – számához hűen – hozta a formáját. Mindenhol a maximumot hozta a cucc, a képe nagyon szép, minden élesen látszik, és 6-szoros élsimítással és 16-szoros anizóval 1600x1200-ban simán futtatta az UT 2003-at, maximális beállításokkal és 15 bottal. Akár a 9700-as esetében, itt is szükségünk van egy extra csatlakozóra a tápból, mert a hűtés (van ventilátor) igényli a plusz energiaforrást. Az is biztos, hogy nem 40 Wattot ad le, mint elődje, melegszik rendesen, bár messze nem annyit, mint az FX 5800.

Talán felfigyeltetek, hogy két gyártó neve van az alcímnél. Két kártyát kaptam, de meglepő módon nemhogy számottevő különbséget nem láttam, hanem tökéletes egyezést tapasztaltam a teljesítményekben. A dobozok persze mások (itt látszik az igényesség, stb.), de a két kártya annyira hasonló, hogy ha nem figyeltem volna, simán összekeverem őket. Kis különbségek vannak csak, pl. a kondikra alkoholos filccel húzott vonalak színei (zöld, kék).

A dobozt már említettem, kívülről a Club3D messzemenően viszi a pálmát (mint mindig), belekukkantva is látható a különbség, míg a Connect3D csomagolásában csak a driver CD van a kábelekkel, addig a másikhoz kapjuk a Commanche 4-et, a Summoner című játékot, demo-CD-t, és az InterVideo WinDVD 4 lejátszót. Ezért persze valószínűleg többet is kell fizetni, de igényesebbnek is néz ki ebben a formában. A tuningolás közben igen érdekes dologra lettem figyelmes. A memóriát az alap 337 MHz-ről 390-ig lehetett húzni, ami nem rossz eredmény. A GPU húzhatóságát azonban meg sem közelíti, az alap 385 MHz-ről 455 MHz-ig húztam fel, de még ekkor sem hibázott. Ez igen figyelemre méltó a 0,15 mikronos technológiával készült kártyától, ám az eredmény ellentmondásos.
Húsz megahertznyi húzás után az eredmények elkezdtek esni, és 455/390-es beállításnál a 3DMark 2001 6573 pontot adott a tesztre, ami majdnem fele a normá-

Technikai jellemzők/Kártyák	Radeon 9200	Radeon 9600	Radeon 9800 Pro
Gyártó	Connect3D	Connect3D	Connect3D/Club3D
Grafikus chip	RV280	RV350	R350
Csíkszélesség	0.15	0.15	0.15
Memória mérete (MB)	128 (DDR)	128 (DDR)	128 (DDR)
GPU sebessége (MHz)	250	325	380
Memória sebessége (MHz)	400	400	680
Támogatott DirectX verzió	DX 8	DX 9	DX 9
Csatlakozók	TV-Out, DVI	TV-Out, DVI	TV-Out, DVI

nak – ennek oka talán az aszinkron emelésben keresendő.

Azt mondanám, e termékcsalád születésének (leszámítva a 9800-as modellt) az ATI részéről inkább marketing jelentősége volt, hogy ismét „új” termékkel jelenjen meg a piacon. Finomították a GPU-kon a korábbiakhoz képest, de a tesztek számomra ezt nem igazolták. Ez igaz lehet a 9800 Pro-ra is, bár magasabb órajelen működik, és gyorsabb is, mint a 9700 Pro, vagy az FX 5800 Ultra, de árát tekintve kritikusan szemlélendő (június elején 120 ezer forint körül vásárolható meg, míg a 9700 Pro 80-ért hozzáférhető). Tagadhatatlan ugyan, hogy ismét csúcstartó született, de a jelenlegi igényeket már eddig is kielégítették az elődök, így ez a kártya a jövőnek szól. Fontos megemlítenem, hogy a hamarosan megjelenő FX 5900 (ha hihetünk a pletykáknak) igen komolyan megingathatja az ATI No. 1 pozícióját, és megint kőkemény csatározásoknak lehetünk szemtanúi a grafikus gyorsítók piacán.

A kártyákat a Pulsar Hungary Kft. és az Expert Kft. biztosította.

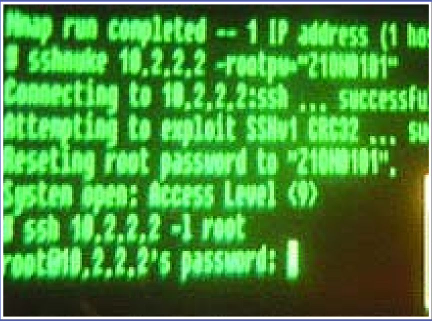
Grillo

Tesztek	Radeon 9000 Pro	Radeon 9200	GeForce 3 Ti200	GeForce FX 5200	Radeon 9500	Radeon 9600	GeForce FX 5800	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro
3DMark 2001 SE	7726 pont /	6740 pont /	7284 pont /	7371 pont /	9583 pont /	8082 pont 5254 (4AA 4An) pont	10441 pont 5421 (6AA) pont	11326 pont 7525 (6AA) pont	11685 pont 6205 (6AA 16An) pont
3DMark03	1077 pont /	900 pont /	1100 pont /	1520 pont /	2704 pont /	2300 pont 1126 (4AA 4An) pont	4129 pont 1466 (6AA) pont	4150 pont 1566 (6AA 8An) pont	5007 pont 1779 (6AA 16An) pont
Commanche 4 benchmark átlag fps átlag fps átlag fps átlag fps	 30.00 6,007,304 / /	 29.64 5,904,006 / /	 29.97 5,976,514 / /	 29.25 5,834,330 / /	 31.40 6,279,140 / /	 32 6,534,384 25.27 (4AA 4An) 5,054,329 (4AA 4An)	 32.02 6,446,701 30.75 (4AA 8An) 6,132,277 (4AA 8An)	 33 6,580,578 33 (6AA) 6,621,230 (6AA)	 33.02 6,636,777 32 (6AA 16An) 6,384,384 (6AA 16An)
UT 2003 benchmark Flyby Botmatch Flyby Botmatch	 76.07 48.42 / /	 70 45.44 / /	 80.80 48.80 / /	 69.47 49.17 / /	 104.00 52.49 / /	 92.01 52.54 92.30 (4AA 4An) 52.40 (4AA 4An)	 136 52 110 (4AA 8An) 51 (4AA 8An)	 147 55 110 (4AA 8An) 53 (4AA 8An)	 143.09 54.29 111.3 (6AA 16An) 47 (6AA 16An)
Codecreatures Benchmark Pro	/ /	1105 pont /	/ /	/ /	/ /	1305 pont 520 (4AA 4An) pont	/ /	/ /	3493 pont 1214 (6AA 16An) pont

HOMOK A GÉPEZETBEN

E havi összeállításunk főszereplői a jelen és a jövő számítógépei, valamint a kommunikáció, megfűszerezve pár színes hírrel.

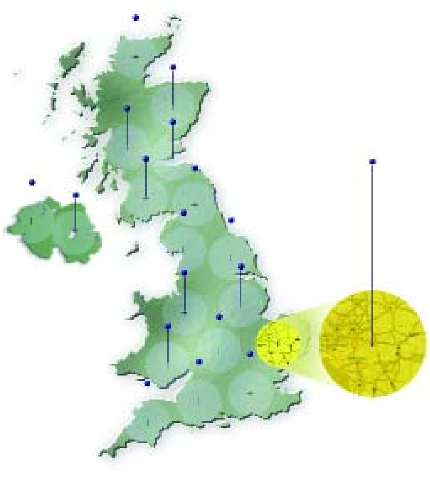
Ne kövesd a fehér kurzort! A május idén a Mátrix 2 jegyében telik – a Wachowski fivérek híres precízsége ezúttal kisebb vihart kavart a számítástechnika berkeiben is. A filmben Trinity egy konzol előtt ülve hekkel meg egy rendszert úgy, ahogy az a nagykönyvben meg van írva, vagyis valódi, működő módszerrel. A unixos parancssorban elindított Nmap egy létező, ingyenes és elterjedt eszköz, egy úgynevezett „port scan", mellyel meg lehet állapítani, hogy egy adott gépen vagy hálózaton milyen szolgáltatások futnak. A crackerek ennek segítségével megtalálhatják azokat, amelyeknek van egy ismert biztonsági rése – a filmben látható (2001 februárjában felfedezett) SSH CRC-32 puffer-túlcsordulási hiba kihasználásával például bármelyik távoli gépbe rootjelszóval (azaz teljes jogon) be lehet hatolni. A Brit Számítástechnikai Közösség (British Computer Society, BCS) máris felhívásban tette közzé, hogy komoly börtönbüntetések várnak arra, aki kipróbálja ezt. Kis színes még ide: az Nmap szerzője, Fyodor, miután látta a filmet, a



program levelezőlistájára elküldött egy kérést, miszerint szeretné, ha valaki elküldené neki a három másodpercnyi világhír képi bizonyítékát, azaz a filmből kilopott kockákat. Húsz perc múlva tele volt a levelesládája a kért anyaggal...

Fényredőny a kalózoknak. Az előző hírhez kapcsolódik következő témánk: a számítógépes kalózkodás új formája immár látványos méreteket öltött – a mozikban felvett, és percekkel később a világhálóra fellőtt, egyre jobb minőségű filmekről van szó. Hollywood már egész arzenált vonultat fel mostanában a filmszínházakban – éjjellátó szemüvegekkel felszerelt biztonsági őrök, fémdetektorok próbálják meg elkapni a próbálkozókat, akik azonban a high-tech ipar legfrissebb csúcstermékeivel válaszolnak: pénztárcába és golyóstollba rejtett minikamerákkal, a legújabb kéziszámítógépekkel, amelyek már akár 122 percnyi anyag rögzítésére is képesek – eközben a filmipar a becslések szerint évi 3 milliárd dollárt veszít. A DVD lemezek egyik biztonsági rendszerének készítője, a Cinea LLC és a Sarnoff kutatóintézet most új ötlettel állt elő. Rohamléptekkel terjed ugyanis az a technika a mozikban, ahol számítógépes korongokról, digitális kivetítőn jelenítik meg a filmet. Az új rendszer villódzó fényeket vetít a film mellé, melyeket az emberi szem nem érzékeli, ám a kamerák rögzítik ezeket, és így a felvétel használhatatlanná válik. Más kérdés, hogy eközben megjelentek már csúcsminőségű felvételek is a hálón, épp az új technikának köszönhetően – a kalózok megkenik a mozigépészt, és közvetlenül rácsatlakoznak a projektorra. No igen, ezt hívják emberi tényezőnek...

Légből kapott Internet. Folytassuk kommunikációval, ami kis hazánkban mindig fájó téma. A szakemberek abban egyetértenek, hogy a hazai szélessávú Internet-elérés elterjedésének egyik gátja a rossz infrastruktúra, azaz a kevés és gyenge, elöregedett kábelezés. Az Egyesült Királyságban a SkyLinc nevű cég meglehetősen úriasan lépett túl ezen a problémán: a LIBRA (Low Cost Integrated Radio Access) rendszer bázisállomásként héliummal töltött ballonokat használ, melyek másfél kilométeres magasságban lebegnek, és egy ponton a földhöz vannak rögzítve, a jeleket optikai kábelen továbbítják, az időjárás viszontagságait pedig egy ügyes antennastabilizáló rendszer hivatott kiküszöbölni. A cég szerint 18 lufival lefednék az egész ország területét (!), és sebessége a mai rendszerek duplája lenne, költsége pedig a töredéke. És ha valaki azt gondolná, hogy ez csak utópia, ki kell, hogy ábrándítsam: az USA hadserege immár ötven éve használ hasonló rendszert, jelenleg is több kommunikációs léggömb lebeg az Egyesült Államok határai mentén...



Végső sebesség. Rovatunknak lassan bevett szokásává válik a nanotechnológia és a még csak papíron létező, de a jövő főszereplőjének kikiáltott kvantumszámítógépek sorsának nyomon követése. Nos, utóbbiak megépítése felé egy igen nagy lépést tettünk. Már Einstein is leírta azt a különös jelenséget, mely szerint bizonyos szubatomi részecskék kommunikálnak egymással, azaz az egyikben bekövetkező változás azonnal megjelenik

a másikban is – még akkor is, ha az a két rész az univerzum két ellentétes pontján található! Ez a természetben elérhető legnagyobb sebesség, még a fénysebességnél is gyorsabb, a jelenséget angol rövidítéssel QE-nek (quantum entanglement) nevezik, és 1970-ben Alan Aspect kísérlettel bizonyította létezését. Nyilvánvaló, hogy ezzel a technikával hatalmas teljesítményű számítógépeket lehetne építeni, hiszen a mai gépekét épp az elektronok mozgási sebessége korlátozza. Aspect kísérletében a mért legnagyobb távolság a két részecske között mindössze egy mikrométer, azaz a méter egymilliomod része volt, ám most a marylandi egyetemen Andrew Berkley-nek és munkatársainak sikerült ezt ezerszer nagyobb távolságon, 0,7 milliméteren megismételni! A QE segítségével a jövő számítógépeiben a kvantumbitek lényegesen több információt lesznek képesek közölni, mint a mai „klasszikus” bitek, és ez ma még elképzelhetetlen teljesítményeket ígér.

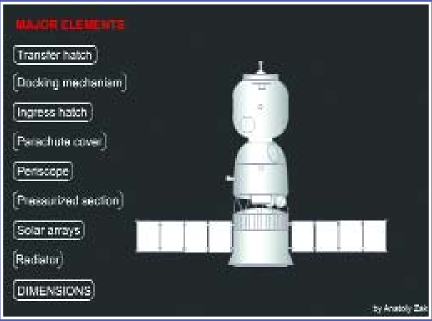
Pici. Ha teljesítményében nem is, méreteiben mindenképp szuper Paul Allen (a Microsoft másik multimilliárdosa) új cégének, a Vulcan Inc.-nek számítógépe, a Mini-PC. Méretei 13,7x10x2,8 cm, súlya nem egészen fél kiló. Mint neve mutatja, a tenyérgépektől eltérően ez egy teljes értékű PC, melyen Windows XP és Office fut. Processzora x86 kompatíbilis, 256 MB memóriát tartalmaz, és 20 GB-os, 1.8”-es HDD-t. A kijelzője 15 cm-es, 800x480-as felbontású, de standard VGA-kimenete is van. 802.11b / WiFi vezeték nélküli kommunikációt támogat, de opcionálisan kiegészíthető GPRS-sel és Bluetooth-szal is. Ára egyelőre nem ismert, mindenesetre tényleg aranyos…

Furcsa jószág. Talán első ránézésre őrült ötletnek tűnik a SafeType cég új billentyűzete, ám ne siessünk az ítélettel. Évek óta vannak kísérletek arra, hogy megreformálják a számítógépek billentyűzetét, és ennek elsősorban egészségügyi okai vannak, hiszen a kezek a hagyományos tasztatúrán gépeléskor igencsak természetellenes helyzetben vannak. Ennek a törekvésnek első fecskéje volt a Microsoft Natural billentyűzet, melynek formáját azóta több cég kisebb-nagyobb módosítással átvette és gyártja. Ám ez csak a kéz helyzetét módosítja, eközben azonban az alkart alkotó sing- és orsócsont továbbra is keresztben van, mely extra nyomást gyakorol az úgynevezett karpális alagútra, és ez számos izületi betegség forrása lehet. Az új, függőleges billentyűzet ezt megoldja, nem is értem, hogy nem jutott eddig eszébe senkinek. Persze, ehhez nem árt megtanulni vakon gépelni, és még így is alapos betanulásra van szükség.

Füves mobilok. Az idei CeBIT-en kisebb botrányt kavart Robert Punch, aki a Nokia telefonokhoz Kínában gyártott és általa exportált előlapokat állított ki. Ezek jellegzetessége, hogy szagosak, azaz a rájuk nyomott kép illatát árasztják. A skandalum azért tört ki, mert a kiállítás fő (és legnépszerűbb) darabja egy marihuána-levelet ábrázolt, és a „mariska” jellegzetes odora lengte körül. Punch kénytelen volt lecserélni szamóca- és csokiillatú társaira, miközben hangoztatta, hogy tévedés forog fenn, hiszen az éles szimatú

kábítószer-kereső kutyusok sem szúrták ki. Borítékolom: ennek ellenére a jóember pofátlanul meg fog gazdagodni a portékából…

8G. A végére két hír hasonló témában, de míg az egyik tragikus, a másik inkább komikus. Április végén három asztronauta vált majdnem egy szovjet komputerprogram áldozatává. A nemzetközi űrállomásról a Földre visszatérő Szojuz kapszula pályáját feltételezhetően egy szoftverhiba módosította, a leszállóegység hirtelen meredekebb pályára állt, és a bennülőkre a földi nehézségi erő nyolcszorosa hatott, ami az ilyenkor szokásosnak a duplája. Ilyen érték mellett az ember úgy érzi, mintha tonnás súly nehezedne mellkasára, alig kap levegőt, ráadásul a nyelve is hátracsúszik, és ez könnyen fulladásos halálhoz vezethet. A kapszula



végül Kazahsztánban, majdnem 500 kilométerre a kijelölt ponttól ért földet, és két órán át senki nem tudott a három űrhajósról (Kenneth Bowersox, Donald Pettit és Nyikolaj Budarin), ám szerencsére nem történt bajuk.

A rendszer foglya vagy. A szokásos oldott hangulatú befejezés ezúttal egy igazi „homok a gépezetben”. A tajvani pénzügyminiszter, Suchart Jaovisidha a saját bőrén tapasztalta, milyen az, amit a sci-fi írók a „gépek lázadásának” szoktak aposztrofálni. A politikus bepattant kedvenc BMW-jébe, indított, és elindult. Pár méter után azonban az elektronikát vezérlő komputer „picit” összeomlott: megállította az autót, kikapcsolta a légkondicionálót, bereteszelte az ajtókat, és elvette a vezérlést az ablakemelő motoroktól is.
A szegény főhivatalnok megpróbálta belülről kitörni az ablakokat, ám a precíz német autógyártás mindenre fel van készítve, és az üvegek becsülettel állták a sarat. Végül kívülről sikerült betörni őket, és

kihúzni a bajba jutott minisztert. Bár fent az esetet komikusnak aposztrofáltam, azért nem lettem volna szegény ember helyében. Kis szójátékkal: ilyen az, amikor a miniszter a gázra lép – csak az autó másképp gondolja…

]{redenc

TÉRHANGZÁS,

AVAGY AKUSZTIKAI TANÁCSOK TÉRHANG MÁNIÁSOKNAK

Az alig száz esztendős elektroakusztika tudományának egyik legfontosabb kutatási területe a térhangzás ill. térhangosítás. A DVD, házimozi és a vele párhuzamosan megjelenő sokcsatornás hangkártyák és multimédiás eszközök megjelenése sok kérdést és félreértést hozott a felszínre e témával kapcsolatban. Ezzel az értekezéssel szeretnénk segítséget nyújtani azoknak, akik egy otthoni, sokcsatornás szobaakusztikai rendszer kialakítására adják a fejüket.

ELMÉLETI ALAPOK

A hangok valójában a hangforrások, például hangszerek által keltett, a levegőben csillapodva tovaterjedő nyomáshullámok. Az elektronikus hangrögzítő eszközök mikrofonok segítségével, a fülünkhöz hasonlóan elektromos impulzusokká alakítják és eltárolják a hangrezgéseket. Lejátszás során a hangszórók pedig a levegőt újra rezgésbe hozva produkálnak hangokat. Tökéletes eredményt és hangélményt érhetnénk el abban az ideális esetben, ha sikerülne reprodukálni az eredeti hangteret – sajnos ez technikailag kivitelezhetetlennek látszik, ugyanis az időben és térben dinamikusan változó hangforrások kielemezhetetlenül bonyolult szövedékű akusztikai teret hoznak létre. Egy erdei tisztás, sportcsarnok, vagy egy zártlégterű katedrális, koncertterem, esetleg egy pályaudvar akusztikájának újrateremtése egy néhány légköbméteres szobában csak kompromisszumokkal lehetséges.

A valódi többcsatornás felvételtechnika és hangreprodukció az elektroakusztika egyik legproblematikusabb területe. Az emberi hallás vizsgálata sok olyan jellegzetességre mutatott rá, ami a feladat egyszerűsítésének a lehetőségéhez vezetett. Hallószerveink gyakorlatilag csak horizontálisan képesek a hangforrások pontos lokalizálására. A két fül térbeli elhelyezkedése a fejen, a fej árnyékoló hatása és a fülkagyló spirális járatainak segítségével, illetve agyunk fantasztikus adatfeldolgozó képessége miatt mégis lehetséges némi magassági információszerzés a minket körülvevő hanghullám-világról. Ugyanakkor a fülünkbe jutó hangok erejének és fázisának érzékelése egészen pontos vízszintes irány-meghatározást tesz lehetővé. A kétcsatornás (sztereó) hangfelvételi rendszerek első közelítésben elfogadható megoldást nyújtanak – sokan vallják mindmáig, hogy két fülünk van, tehát két hangszóró éppen elegendő lesz. Mi tagadás, eddig a legjobb minőségű, legélethűbb hangképzést az egyszerű és gazdaságos sztereó rendszerek produkálták. A legkiválóbb hangfelvételek és elektronikai rendszerek együttesen, a hangok és hangszínek precíz pozícionálása mellett érzékeltetni tudják az akusztikai tér mélységeit, atmoszféráját, de már a sztereó korszak kezdetén is történtek kísérletek négycsatornás (quadrofón) hangfelvételek készítésére. A quadrofóniát akkoriban körülményesnek találták, de fontos megemlíteni, hiszen a mai rendszerekhez vezető út fontos állomása volt, és a most legelterjedtebb 5.1-es rendszer tulajdonképpen a quadrófónia centerrel és mélyhang-csatornával kiegészített variációja. A hangmérnökök között élénk vita folyik a különböző mikrofonozási (mikrofon-elhelyezési), felvételtechnikai és térhangosítási megoldásokról, olyat viszont még nem hallottam, hogy valaki komoly akusztikai érvekkel bizonygatta volna hat csatornánál több csatornás rendszer szükségességét. A hangszórógyártók persze legszívesebben mindenkinek eladnának egy 28 hangszórós rendszert is.

VIRTUÁLIS TÉRHANG

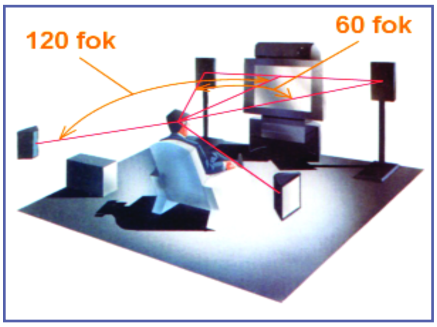
A mozi és házimozi, vagy a multimédia világában a legtöbb esetben csak virtuális térhangzásról beszélhetünk, hiszen egy filmforgatás helyszínén gyakorlatilag megvalósíthatatlan korrekt térbeli hangfelvétel készítése, manapság nem is nagyon próbálkoznak ilyesmivel. A digitális surround rendszereknek már nem célja az eredeti hangok élethű tolmácsolása, inkább az illúzió kiteljesítése, ezért a filmek és számítógépes játékok hanganyaga teljes mértékben mesterségesen, stúdiókörülmények között, utómunkával kerül a produkcióba. A hangmérnök korlátlan úrrá vált, aki az előzetesen elkészített hangfelvételekből és effektekből számítógépes szerkesztőprogramok segítségével egyenként elhelyezheti a hangokat térben és időben, tetszés szerint befolyásolhatja a tér nagyságát, csillapítását, vízhangosságát, és kiemelhet jeleneteket a megfelelő hatás érdekében.

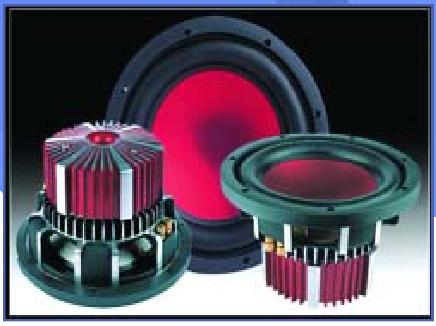
A HANGSZÓRÓK ÉS ELHELYEZÉSÜK

Az első tisztázandó kérdés, hogy hova is tegyük a front hangszóróinkat. PC speakerek beállításánál vagy sztereó rendszereknél is követhető irányelv, hogy a hallgató és az elülső hangszórók egy egyenlő oldalú (60 fokos) háromszög sarkaiban, fejmagasságban legyenek, kiváló minőségű hangszóróknál megpróbálkozhatunk ennél nagyobb nyílásszöggel is.

A monitor mellé szerelt hangszórók mindig túl hegyes szögű hallgatási feltételt adnak, és bizony azon a néhány fokon múlhat, hogy bele tudjuk-e képzelni magunkat autóverseny-programunk „terébe". A surround hangszórók elhelyezésénél valamivel nagyobb szabadságunk van, ideális esetben a háttér-hangsugárzók kb. százhúsz fokos szöget zárnak be a center hangszóróval. Az állódobozok általában stabilitás és mélyátvitel tekintetében kedvezőbbek, mint állványra szerelt társaik. Egészen különleges, valóban körülölelő akusztikai teret lehet létrehozni ún. dipól, tehát előre-hátrasugárzó hangszórókkal, ilyenek például az emberméretű elektrosztatikus panelsugárzók, melyek nem a legolcsóbb gyártmányok, de életnagyságú kristálytiszta hangjukkal a legtökéletesebb hangsugárzás technikai eszközök.

A szobahangszórók elhelyezésénél sajnos legtöbbször a lakberendezési szempontok érvényesülnek, ugyanakkor jó szem előtt tartani azt a kivétel nélküli alapszabályt, hogy a hangszórók a falak közelében, könyvespolcon vagy falra akasztva sohasem nyújtják teljesítményüket és minőségük maximumát. Még rosszabb a helyzet a sarkokban, vagy a falak találkozási éleinél, elsősorban a közép- és magas tartomány, továbbá a térhatás sérül, a hang kevésbé válik le a hangszórókról, romlik az impulzusátvitel és a dinamika, a hangkép fedetté válik. Ennél is fontosabb, hogy az üvegfelületektől a lehető legtávolabb helyezzük el hangszóróinkat.
A subwooferek falra tolásával már érdemes kísérletezni, ebben az esetben a basszus feldúsul, de veszít precizitásából, mert a finom mélyenergiák és felharmonikusok kioltódnak. A mélyládának a földről néhány arasznyi megemelésével is jelentősen javíthatjuk a mélyek dinamikáját, feszességét.
Az átlagos szobák mérete jól összemérhető a mély





hangok hullámhosszával (100 Hz –> 3,4 m, 50 Hz –> 6,8 m), emiatt sajnos rezonanciák, állóhullámok, kioltási és erősítési pontok alakulnak ki a helyiségben, a mélyhangszóró elhelyezésétől függően. Ritkán sikerül azonnal rátalálni az optimális pozícióra, de ökölszabályként alkalmazható, hogy a legjobb elhelyezési pontban a legalacsonyabbak a mély búgó rezonanciák, és itt a legjobb az impulzusátvitel is (legfeszesebb hang, legrövidebb lecsengési idő). Ne felejtsük el a mélynyomókon minden újabb helyzetben a fázistekerő gombot is beállítani az előbbiekben bemutatott elvek alapján.

A CENTEREK

A centersugárzók a mozik világából kerültek át az otthonokba, igazából megkérdőjelezhető indokkal. A moziban a vászon mögött elhelyezett centersugárzó feladata, hogy a szereplők párbeszédeit abban az esetben is a vászon irányából érzékeltesse, ha valaki csak a sor szélére kapott jegyet (ez otthon ritkán fordul elő). A center hangszóró elhelyezése nem egyszerű feladat, hova is tegyük, a tv tetejére, vagy alulra? Nagyképernyős TV vagy kivetítő esetén a színészek hangja alulról vagy felülről fog szólni a center elhelyezésétől függően, ha viszont távol ülünk a képtől, akkor sérülhet a moziban megszokott mindent betöltő kép élménye. A kép töpörödötté válhat a hanghoz képest, és előfordulhat, hogy pl. a hatalmas olajszállító hajó földrengésszerű robaja mellett a képen csak egy kis sötét ladikot látunk. A centersugárzók az elhelyezési problémák leküzdésére általában lapos kialakításúak, de eltérő felépítésükből adódóan szükségszerűen eltérő hangkarakterrel rendelkeznek, mint az első hangszórók. Sok rendszer telepítése során szerzett tapasztalataim alapján állíthatom, hogy a középső hangszórók hangerejének beállítása sem könnyű, nehogy a center túlságosan felhívja magára a figyelmet, ám a beszéd mégis elég hangos legyen. Fontos tudni, hogy ha a bal és jobb oldali frontsugárzókra ugyanazt a (mono) hangjelet adjuk, akkor a hang középről fog szólni.

Emiatt a házimozi-erősítők lehetőséget biztosítanak a center csatorna kiiktatására is. Ebben az esetben a hangprocesszor a középső hangszóró jelét a fronthangszórók jeléhez keveri, mindig képen tartva a hangot. Érdemes kipróbálni ezt az opciót, mielőtt sok-sok pénzt költünk el egy center hangszóróra, számítógépeken pedig egyáltalán semmi értelmét nem látom alkalmazásuknak.

A MÉLYHANGOK TITKAI

Gyakran olvasni a gyártók prospektusaiban és reklámanyagaiban olyasmit, hogy az emberi hallás képtelen a mélyhangok irányának pontos érzékelésére, emiatt elegendő egyetlen mélyhangszórót tetszőlegesen elhelyezni a térben. Ismét bizonyítást nyert a régi bölcsesség, miszerint a féligazságok a legnagyobb hazugságok. A füleink távolsága és a nagy hullámhossz miatt valóban korlátozott az ember irányérzékelése a mély hangok tekintetében, de a sztereó rendszerek esetében több évtizednyi tapasztalat bizonyítja a mélyhangok térbeliségének fontosságát. Némelyik gyártó pedig egyenesen úgy hirdeti csodálatos cipősdoboz méretű (és árú) „mélyhangszóróját”, mint ami a legtökéletesebb mélyhang reprodukcióra képes. Léteznek trükkök a mélyhangszórók méretének csökkentésére (speciális rezonáns hangvezetés, csillapító anyagok, stb.), de ezek kivétel nélkül az impulzusátvitel és a finom mélyenergiák (levegősség) kárára lehetségesek. A THX szabványajánlás szerint egyetlen subwoofer helyett érdemes négy surround, vagy legalább két teljes értékű mélyhang vezetéssel készített fronthangszórót alkalmazni, így könnyen biztosítható a fázishelyes megszólalás is. A mélyhangrendszerek sokba kerülnek, a basszushangzás nagy doboztérfogatot, nehéz lágyvassal és költséges mágnesekkel gyártott súlyos, merev mélyhangszórókat igényel – magyarra fordítva a dolgot, a hangszóró árának kilencven százalékát a mélyhangokért fizetjük. A távol-keleti gyártók jól tudják, hogy a hajón történő szállítás során is óriási összegeket lehet megspórolni a kisebb súly és térfogat miatt.

Öt kis hangszóró plusz subwoofer elfogadható kompromisszum, olcsó és helytakarékos, de még kis szobában sem várhatunk igazi mozihangot PC speaker méretű hangszórókból.

Viszont teljes értékű, minőségi hangszórókkal a számítógépünk hangzása is új lendületet vesz.

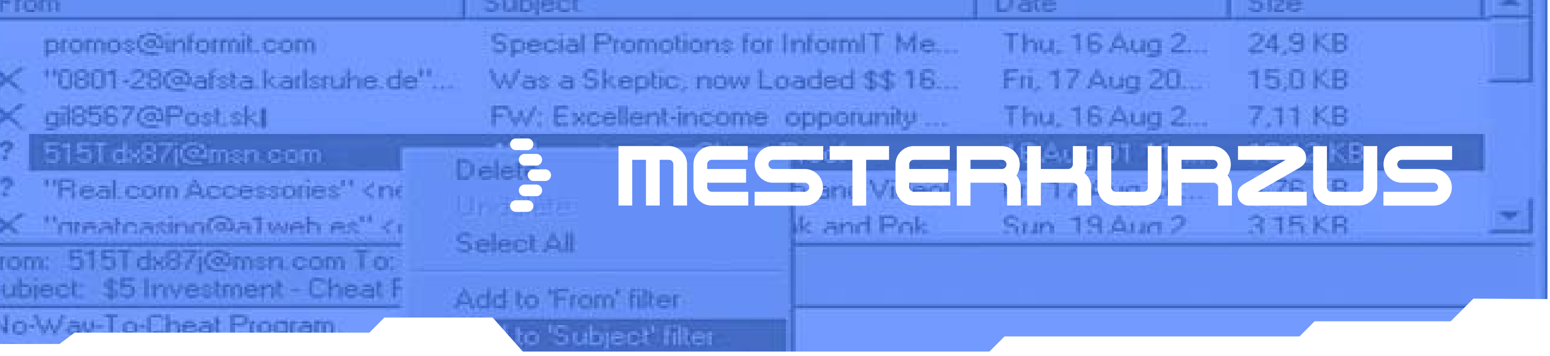
SZOBA-AKUSZTIKA

Fontos még említést tenni a térvisszhangok csillapításáról. Egyszerűen a tenyerünk összeütésével tájékozódhatunk a szoba visszhangosságáról. Erősen visszhangos, vagy szélsőséges esetben csörgő visszhanggal terhelt szobában sem kell pánikba esni, mert a probléma a legtöbb esetben egyszerű eszközökkel orvosolható. Sokat segíthet egy ágy vagy egyéb párnázott bútor(ok) becipelése a helyiségbe (bőr, műbőr nem jó), de egy könyvespolccal például egész falfelületeket csillapíthatunk – bizonyos határig a szőnyegek, faliszőnyegek, függönyök is jótékony hatással vannak a hangzásra. A mélyrezonanciák csillapítása sajnos már több erőfeszítést igényel, léteznek aktív és passzív csillapító elemek a mélyenergiák elnyelésére, ezeket általában a sarkokban kell elhelyezni. A passzív leszívók nem is túlságosan drágák, és fantasztikus a hatásuk, ugyanakkor sajnos ormótlan, nem túl esztétikus teremtmények.

Visszhangos, rezonáns, vagy túlcsillapított körülmények között még a legkitűnőbb hangsugárzók és elektronikák is menekülésre indítóan kiábrándító produkcióra képesek.

A hangszórók korrekt elhelyezésével, vagy egyéb kézenfekvő eszközökkel, esetleg előre gyártott akusztikai elemekkel többet segíthetünk a hangképen, mint a készülékek drágább típusra cserélésével. Kedvenc filmjeink vagy játékaink, sőt egy beszélgetés is sokkal kellemesebb egy átgondolt akusztikájú térben.

Rónaszéki László



Üdv, olvasók! Lám, milyen gyorsan telik az idő – ugyanis menthetetlenül beköszöntött a nyár. A sulikban is lehúzták már a rolót, így hát ezerrel vethetjük bele magunkat a vakációba. Nincs is jobb ilyenkor egy kis Balaton-parti sörözésnél (heves PC Guru olvasással egybekötve), aki csak teheti, próbáljon meg beszervezni valami ehhez hasonló intellektuális, képességfejlesztő programot. De zökkenjünk vissza egy cseppet a valóságba. Mai értekezésünk témája tulajdonképpen az e-mailezés, valamint szót ejtünk a levelező kliensek működéséről, használatukról. Az összeállítást főleg a kezdő felhasználóknak érdemes elolvasni, de a tapasztaltabbaknak is ajánlott.

MIÉRT IS KELL ERRŐL A TÉMÁRÓL MÉG SZÓT EJTENI?

Sajnos valós problémával kell szembenéznünk akkor, amikor azt mondjuk, hogy jelenleg nem csak Magyarországon, hanem az egész világon is burjánzik az e-mailek – mint általában terjedési közeg – által történő károkozás „biznisze”. A védtelen, de főleg naiv felhasználó számos dolognak eshet áldozatául, ha nem fektet kellő figyelmet elektronikus levelezésének biztonságára. Inkább bosszantóak, mint károsak lehetnek például a ránk zúdított, töménytelen mennyiségű reklámlevelek (spam-ek). Bár marketing-szakemberek már kimutatták, hogy az ilyen fajta reklám egyáltalán nem is olyan jó „buli”, mint ahogyan azt hiszi sok „kisstílű” cég. Ennek ellenére mégsem a kultúrált formáját választják az e-mail marketingnek, hanem inkább a számunkra jóval kellemetlenebb megoldást. A spam-ek ellen védekezni kicsit problémás, de természetesen nem lehetetlen. A későbbiekben ismertetek erre is néhány jó módszert.

A másik, és egyben legnagyobb károkozással járó probléma a vírusok, férgek, trójai programok terjedése e-mail segítségével. Ahhoz viszont, hogy ezek „elérjék céljukat” az adott számítógépen, egy jó adag emberi mulasztás, naivság szükséges. Tehát nagyon fontos, hogy megfelelő levelező klienst használjunk, lehetőleg olyat, aminek ismerjük már minden funkcióját, illetve a beállításait. Köztudott, hogy a ma legelterjedtebb ilyen jellegű szoftver, a Microsoft Outlook Express valóban egy nagyszerű és kényelmes program, csak az a probléma, hogy a vírusok melegágya; a legtöbb vírus ugyanis ennek a szoftvernek a biztonsági hibáira épül. Ugyan javítások készülnek hozzá, sőt a megfelelő konfigurálással is lehetne védekezni, ami enyhítene a helyzeten, de a tapasztalat azt mutatja, hogy a felhasználók nagyon kis hányada él ezekkel a lehetőségekkel.

Akik ezek után úgy döntenek, hogy szeretnének kipróbálni egy másik levelező programot – és egyben elejét venni számos biztonsági problémának –, azok mindjárt olvashatnak néhány teljes értékű (sokszor jóval többet is nyújtó) szoftverről ajánlásképp.

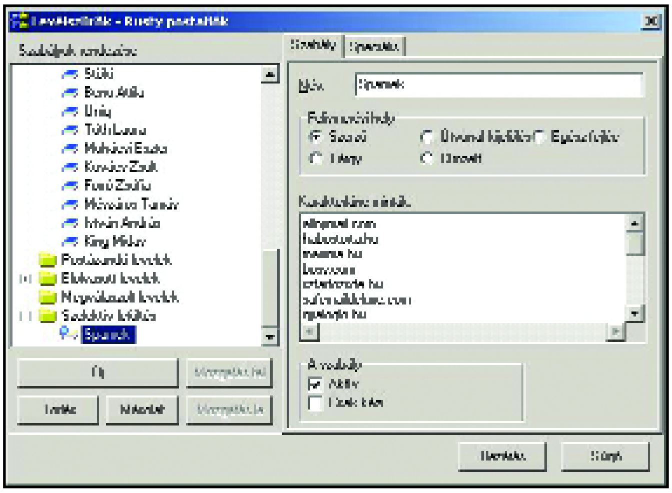
A harmadik probléma pedig a levelek tartalmát, illetve annak titkosítását érinti. Gondolok itt például cégekre, vagy olyan magánszemélyekre, akik titkos információkat tartalmazó e-maileket szoktak küldözgetni, nem gondolva annak kockázatára, hogy az adatok illetéktelen kezekbe is eljuthatnak. Sajnos nem köztudott dolog, de egy e-mail tartalmába nem csak a feladó és a címzett tekinthet bele, ugyanis az üzenet számos csomóponton halad át menetközben, ahol rossz szándékú emberek, megfelelő titkosítás hiányában, könnyedén kiszűrhetik a számukra érdekes információkat. E problémák kiküszöbölésére kitaláltak már számos kódolási eljárást, aminek segítségével tehetünk arról, hogy csak a feladó és a címzett legyen képes elolvasni a levelet. Az egyik legelterjedtebb ilyen kódolás a PGP (Pretty Good Privacy), amit ma már szinte a legtöbb népszerű levelező program támogat. Bővebb információt például a http://www.pgpi.com címen lehet találni, de számos magyar nyelvű leírás is könnyedén fellelhető a használatáról, illetve magáról a technológiáról is.

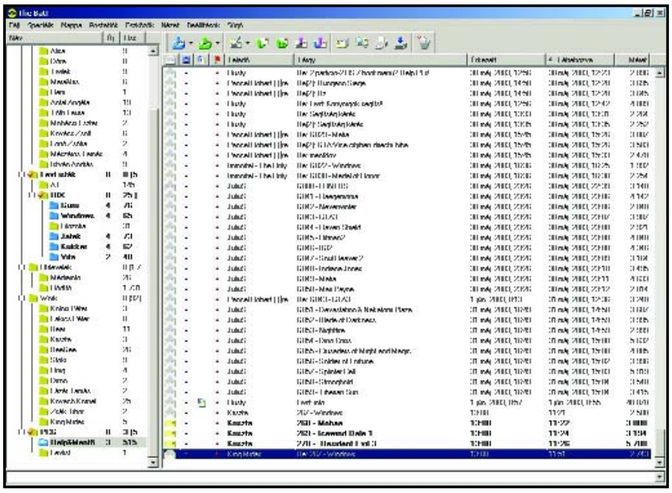
A negyedik probléma mindenki számára adott. Honnan tudjuk vajon, hogy egy nekünk címzett levélnek valóban az-e a feladója, akinek mondja magát? Ugyanis nagyon egyszerűen lehet feladni más nevében e-mailt, ezzel akár komoly galibát is okozva. Szerencsére a megoldás is ugyanilyen kézenfekvő, hiszen ennek kiküszöbölésére találták ki a digitális aláírást, melynek segítségével egyértelműen (ha eltekintünk némi kockázattól persze) megadhatjuk, hogy az adott e-mailt valóban mi adtuk fel (e-mail hitelesítés), és nem pedig valaki más. Egy ilyen digitális aláírást hivatalos kibocsátóktól szerezhetünk be. Magyarországon is létezik már egy ilyen cég, mégpedig a NetLock Kft., a weblapjukon (http://www.netlock.hu) minden segítséget meg lehet találni a témával kapcsolatban.

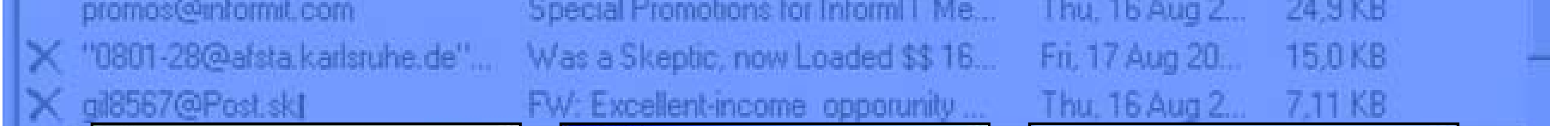
MIT TEGYÜNK A REKLÁMLEVELEK ELLEN?

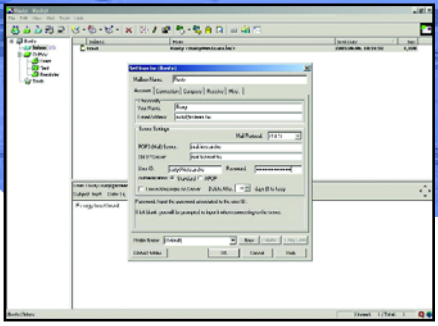
Elsősorban soha ne adjuk ki olyan weblapon az e-mail címünket, amelyikben nem bízunk meg teljesen – fokozottan érvényes ez az állítás a külföldi site-okra. Érdemes az ilyen dolgokra egy külön e-mail címet létrehozni, amelyiknél nem számít, ha tömve van reklámokkal (ez a legegyszerűbb megoldás). De ha már megtörtént a baj, és ráharaptak a spammolók a címünkre, akkor sincs gond, ugyanis többféle megoldás is létezik a kéretlen levelek kiszűrésére. Jó esetben e-mail kliensünkben van beépített szűrő funkció, így ha csak meghatározott helyekről kapjuk folyamatosan a reklámokat, egyszerűen beállítjuk a feladó címét automatikus törlésre. Ha viszont nagyobb mennyiséget kapunk, és többnyire behatárolhatatlan helyekről, szükség lehet külső segédprogram segítségére, ami még a szerveren törli a spameket letöltés előtt – ez ügyben érdemes ellátogatni például a http://www.letoltes.com-ra, ahol beszerezhetünk néhányat.

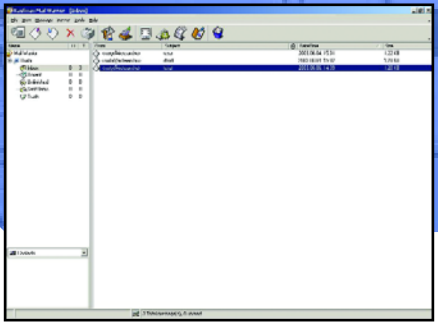
Ezek után nézzünk meg pár remek alternatív levelezőprogramot.

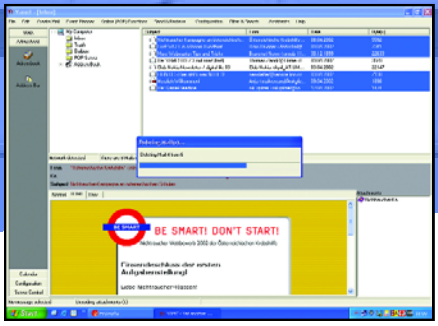












THE BAT! V1.621

Nekem személy szerint a kedvenc levelezőm, több éve használom. Az egyik legjobb alternatívája az Outlook Express-nek. Már csak azért is érdemes használni, mert a legtöbb vírus tehetetlen ellene, továbbá a html levélben gyakran elrejtett rossz szándékú scripteket sem futtatja le. Természetesen ennél többet is tud, pontosabban mindent, amit az Outlook Express, kiegészítve azzal, hogy fejlettebb levélszűrő, tárolási, illetve konfigurálhatósági funkciókkal rendelkezik. A biztonság már-már maximálissá tételéhez a programot fejlesztő Ritlabs kínál egy SecureBat! nevű szoftvert is, ami csak annyiban különbözik testvérétől, hogy rendelkezik hardveres azonosítással, továbbá lehetséges az adott számítógépen a tárolt leveleket azonnal kódolni. Így biztosan csak mi fogjuk tudni elolvasni őket, kivéve, ha ellopják a (vásárláskor a csomaghoz mellékelt) USB-s kulcsunkat. Ilyenkor sem mi, sem a tolvaj nem fogja tudni megnézni a leveleinket, mivel egy négyjegyű PIN kód megadása is szükséges még az azonosításhoz.

A szoftver egyébként áttekinthető, felhasználóbarát felülettel rendelkezik. Elsőre kicsit bonyolultnak tűnhet a kezelése, de érdemes egy kis időt fektetni a megismerésébe, mert sokszorosan megtérülhet befektetésünk.

Weblap: http://www.ritlabs.com
Licenc: shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

BECKY! INTERNET MAIL V2.06.02

Szintén egy teljes értékű levelező, bár én néhány szolgáltatást hiányoltam belőle. Ennek ellenére nagyon jól használható, gyors, beépített PGP komponenssel és szűrési lehetőségekkel rendelkező szoftver. Viszonylag jól konfigurálható, a program felülete is áttekinthető, a kezelése azonban elsőre talán szokatlan lehet. Főleg kisebb igényű felhasználóknak ajánlott.

Weblap: http://www.rimarts.co.jp/
Licenc: shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

HAUFMAN MAIL WARRIOR V3.61

Szép és áttekinthető felülettel rendelkezik, szolgáltatásai azonban csak az egyszerű levelezési funkciókig terjednek ki. Kis mérete és gyorsasága ellen csak az szól, hogy előfordult, miközben teszteltem, hogy néha bizony a Windows XP-vel nem igazán értették meg egymást. Sajnos ez a szoftver elég régi már, és ha jól tudom, a fejlesztése is leállt. Kár érte, pedig ha kibővítik a funkcióit, és kijavítanak benne néhány bugot, akkor egy remek levelező válhatott volna belőle. Alapvető e-mailezésre azonban így is tökéletes.

Weblap: http://pages.infinit.net/kaufman/
Licenc: shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

Y.A.M.C.! V0.9.7.153

Mit is lehetne erről a programról mondani? Kicsi, gyors, szép, megbízható. Érdemes külön figyelmet szentelni a szűrő és kereső funkciójának, illetve az SSL támogatásának. Sajnos itt vége szakad a listának, ugyanis nem kínál más érdemleges szolgáltatást.

A felhasználói felület bár szép XP stílusban pompázik, a layoutot nem állíthatjuk be a saját igényeink szerint. Reméljük, hogy a következő verzióknál már kijavítják ezeket a hibákat. Alapvető e-mailezésre természetesen ez is maximálisan megfelel. Olcsó is, mindössze 9 dollárért regisztrálhatjuk a programot.

Weblap: http://www.borg-kindberg.ac.at/yamc/
Licenc: shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

Rusty

A PC GURU mellékletein egy teljes játék található. Minden hónapban.

PC GURU

MEGRENDELŐSZELVÉNY

☐ Előfizetés egész évre - 12 szám - 23% kedvezménnyel 15 552 Ft
☐ Előfizetés fél évre - 6 szám - 23% kedvezménnyel 7776 Ft

Az előfizetés kezdete: 2003/ hó Példányszám: Fizetés módja: csekk átutalás

Ügyintéző/megrendelő neve:

Számlázási név:

Cím:

Kézbesítési név:

Cím:

Telefon: E-mail:

Hivatkozási kód: 2001 A megrendelő aláírása:

Kérjük, küldje vissza ezt a megrendelőszelvényt a 888-3499 es faxszámra vagy a Vogel Burda Communications Kft. 1068 Budapest, Rákóczi út 1-3 címére! Megrendelését a terjesztes@vogel-burda.hu e-mail címre is elküldheti. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseivel keresse munkatársainkat a 888-3421-es telefonszámon. Ez az ajánlat új, belföldi előfizetésekre vonatkozik.

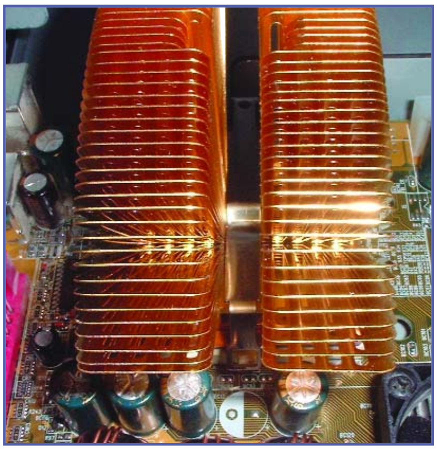
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

LEÁLDOZÓBAN A LÉGHŰTÉS,

FÚJHATJUK A BORDÁKAT

Néhány évvel ezelőtt, ha a hűtés szócskát hallotta valaki, akkor az csak a processzor hűtését jelentette mindenki számára és – valljuk be – ez igen érdektelen téma volt. Mostanára túlvagyunk már számos újdonságon, és nagyot fordult a világ, a hűtés központi téma lett, és hogy mit hűthetünk? Egyszóval: mindent. Hűthetőek a processzoron kívül az alaplap hídjai, a videokártya, a merevlemez, a táp és maga a ház is.

Cikkünk első részében a hűtéstechnika főbb irányvonalai közül a léghűtést, illetve technológiai alapjait próbáljuk kicsit részletesebben bemutatni. A megfelelő hűtés kiválasztása, még ha van is elképzelésünk róla, mit is szeretnénk, nem egyszerű. A vásárláskor számos dologra kell(ene) odafigyelnünk: anyag, felépítés, zajszint, méretek, súly, le-



vegőszállítás, ár, stb., mert ezek közül nem egy nagymértékben befolyásolhatja számítógépünk működését, esetleg a tuningolhatóságát.

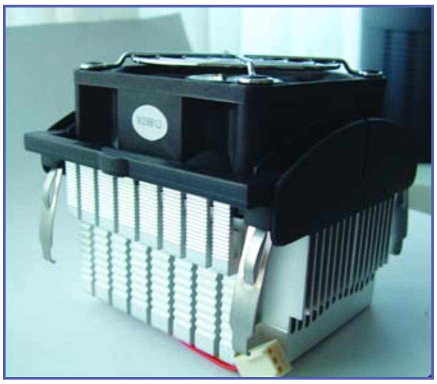
– Anyagok: A boltokban kapható hűtések anyaga többféle lehet: általában alumínium, vagy a jobb hővezetési jellemzőkkel megáldott réz, illetve ezek kombinációja, de léteznek ötvözött hűtések is, bár ezek ritkábbak. Ha minőségi hűtést szeretnénk, akkor csak a rézből készült (vagy rézmaggal ellátott) hűtések jöhetnek szóba, de az alumíniummal szemben ezeknek jókora súlyuk is van, és egyes megoldásokat még szállítani sem javasolt felszerelt állapotban (tipikus példa: Zalman hűtők).

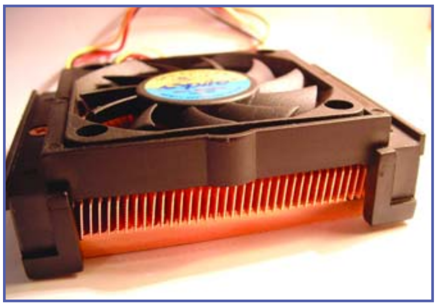
– Felépítés, kialakítás – borda: A felépítésben központi szerepet játszanak a hűtőborda lamellái, melyek vastagsága, magassága és egymáshoz viszonyított távolsága is jelentősen befolyásolhatja a hűtési teljesítményt. Általánosságban elmondható, hogy a sűrűbb, vékonyabb és magasabb lamellákkal szerelt hűtések jobbak, hiszen a hőleadó felületük nagyobb, és ezáltal jobb hőáramlás érhető el. A borda minőségét mutathatja még az is, hogy gyártása során mennyire figyeltek arra, hogy sorjázottak-e a felületek, illetve megfelelő-e a talp felületkezelése, simasága (ha látod magad benne, az már jó jel). Természetesen a fenti ismérvek nem mindegyike helytálló, hiszen a Spire cég RackSper III™-as hűtője éppen a magasságbeli méretével „tűnik" ki a sorból, méretei igen figyelemre méltóak, különösen a teljesítménye tükrében. A hűtő a ventilátorral együtt is csak 26 mm magas, mégis le tud hűteni egy 2,8 GHz-es Pentium 4-es processzort. Egyes gyártók viszont „kicsit" kilógnak a sorból, mint a koreai székhelyű Zalman cég is, melynek hűtései elismerten a legjobbak közé tartoznak, mind formailag, mind kialakítás szempontjából, előnyük a 20 dB körüli minimális zaj és a kimagasló hűtési teljesítmény.

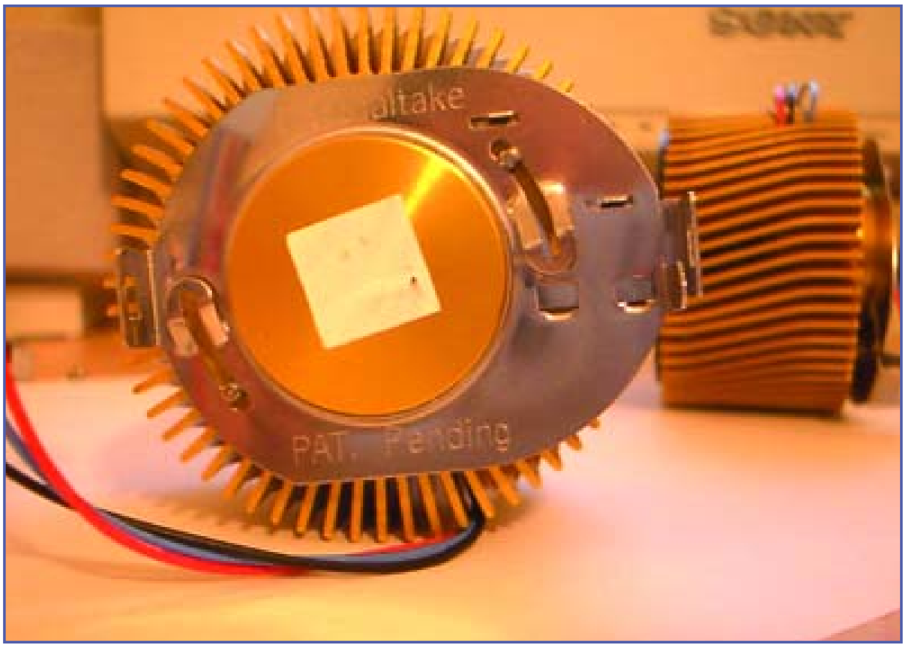
– Felépítés, kialakítás – ventilátor: A hűtőborda tetején általában egy ventilátor található, ami manapság már nem biztos, hogy „ráfekszik" a bordára, hiszen megjelentek az első axiális hűtések is (Aero7, X-blower), melyek a tesztek szerint – bohókás formájukat leszámítva – hatásosak. A ventilátornál, és így az egész hűtésnél még egy lényeges dologra kell figyelnünk: a ventilátor hangjára. Mivel senki sem szereti a zajt, mind a felhasználók, mind a gyártók törekednek a lehető legkisebb zajterhelés elérésére, melyet a gyártói oldalon nem átallnak a dobozon is feltüntetni, DE vigyázat: a dobozon előszeretettel, szép nagy betűkkel mindig a minimális zaj látható, tehát vásárlás előtt érdemes meggyőződni a valódi paraméterekről. Némely gyártók ventilátoraikba (a mai trendnek megfelelően) világító ledeket, illetve UV fényre érzékeny anyagokat építenek, így adva különleges hangulatot a hűtésnek.

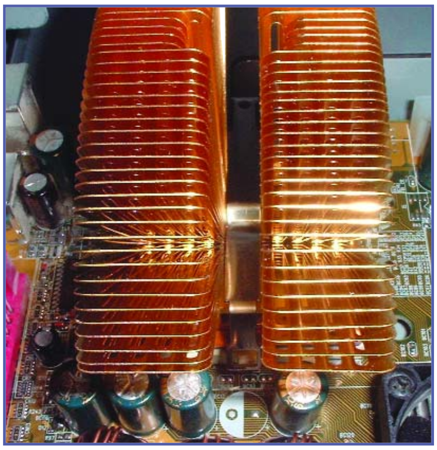
– Méretek, súly: A méretbeli kérdés csak különlegesebb hűtéseknél lehet fontos szempont, mert volt példa rá, hogy a fent említett Zalman hűtés behelyezése a ház merevítője miatt problémákba ütközött. Természetesen egy mai normál házban már kényelmesen elférnek e darabok is. A súly szintén ritka tényező, de előfordul, hogy akadnak 500-900 grammos példányok, amelyeket TILOS szállítani/mozgatni, hiszen alaplapunk épsége bánhatja.

– Levegőszállítás, fordulatszám, zaj: A percenkénti levegőszállítás mértékegységeként a CFM mérőszámot használják netszerte, melyre igaz a minél nagyobb, annál jobb kifejezés, de tudnunk kell azt is, hogy a levegőszállítás egyenes arányban van a zajjal, tehát minél nagyobb a CFM érték, annál hangosabb ventilátor a jutalmunk. A jobb eszközök fordulatszámát egy egyszerű potméterrel szabályozhatjuk, de maga a ventilátor is lehet intelligens, önszabályzó (általában a hőmérséklet függvényében változik a fordulatszám). A szabályozhatóság előnye, hogy a terhelésnek megfelelően tudjuk állítani a fordulatszámot, így tartva alacsonyabb szin-









ten a zajterhelést. Egyes Zalman hűtőknél nem a bordára szerelve, hanem a házhoz rögzítve, a processzorra helyezett borda fölött találhatunk nagyobb átmérőjű hűtőket, melyek kisebb fordulaton és csendesebben járnak.

A léghűtés

A legelterjedtebb hűtési forma, köszönhető ez olcsóságának és annak, hogy a boltok szinte csak ezzel vannak tele. Előnye: költséghatékony, könnyen beszerezhető, megfelelő a hűtési hatásfok, könnyű szerelhetőség. Hátránya: többségében magas zajszint, és hatásfokát tekintve korlátozott tuningolási lehetőségeket biztosít.
A millió és millió forma és szín közül nehéz megtalálni az igazit, mi mégis megpróbálunk ajánlani néhány terméket. Az első két ajánlatunk az 1991-ben alakult Spire cég terméke, az Intel Pentium processzorokat hűtő RackSper III™ és a QuieTude hűtők. A különbségek szemmel láthatóak, míg az előbbi rézből készült, és a magassága csak 26 milliméter, az utóbbi hagyományos és nagyméretű alumínium bordát kapott. Az alumínium borda ellenére a QuieTude ugyanolyan jól teljesít, mint a RackSper III, és amiért még jobban tetszett, az a 25 dBA-es zaj, mely igazán jó értéknek számít tudva, hogy egy 2,8 GHz-es Pentium 4-et kellett megfelelően hűtenie. A RackSper-t már a dobozából kivéve megbámultam, az apró méret és a viszonylagos súlya ellenére megfelelően teljesít. A magasabb fordulatszámon járó és ezzel együtt valamivel hangosabb (30 dBA) ventilátornak a jóval rövidebb és sűrűbb réz lamellákról gyorsabban kell a hőt elvonnia, és a Spire tervezői természetesen most sem tévedtek ezzel kapcsolatban. Az áruk igen barátságos, az Intel P4 rendszerek megfelelő, belépő szintű hűtései lehetnek.

A következő „versenyző” egy, szintén a Pentium processzorok hűtésére szakosodott darab, a neves és sokak által kedvelt Thermaltake megoldása, a Spark 7. A hűtő már első pillantásra meggyőző és sokat sejtető, tulajdonságait a processzorra téve meg is tapasztalhatjuk. A hűtő akár 3 GHz fölötti processzorokkal is megbirkózik, kidolgozása tökéletes, gyönyörű méretes és sűrűn lamellált bordán ül a maximálisan 6000 fordulat/perc sebességgel pörgő ventilátor. A Spark fordulatszáma szabályozható, így mindenki eldöntheti, mennyi zajjal képes együtt élni. A fordulatszám-szabályozás a Thermaltake hűtőinél igen fontos, hiszen míg a legalacsonyabb fordulaton 17 dBA zajt produkál, addig maximális fordulatszámon a már elviselhetetlen 43 dBA zajt szolgáltatja.

A következő hűtési megoldást a már fent említett Zalman dolgozta ki a CNPS6500B-Cu nevű hűtésével. A teljesen rézből készült borda igen extrém külsejű, hőleadó felülete óriási, és súlya megközelíti az 1 kg-ot, így beszerelt állapotában TILOS a számítógépet mozgatni, gondolom, sejtitek, miért. A hozzáadott 92 milliméteres ventilátort a házhoz kell rögzíteni, és a csúszó csap segítségével a borda fölé szerelni. Bár passzív hűtésről beszélhetünk, az eredmények meglepőek: a mért hőmérséklet 37 fok volt, ami remek értéknek számít, és már csak hab a tortán, hogy a hűtés zaja minimális.

A következő platform az AMD processzorainak hidegen tartásáról gondoskodik: a Thermaltake Volcano 11+ Xaser Edition. Igen agresszív külseje van, és ereje hűtési teljesítményében is megmutatkozik. A csomagot kibontva egy a PCI helyre szerelhető manuális sebességszabályzót is kapunk, mellyel 1300 és 4800 fordulat/perc között állíthatjuk a sebességet. A hűtése elképesztő, egy AMD XP 2200+ processzort a legkisebb fordulaton terhelés mellett 45 fokon, teljes sebességen terhelés mellett 30 fokon tartott, bár a legnagyobb fordulaton senki sem fogja járatni a 48 dBA-es, robotgépeket megszégyenítő zajszintje miatt.

Végszóként

A hagyományos léghűtés csillaga leáldozóban van, hiszen az egyre növekvő sebességű (és emissziójú) processzorokat megfelelő mértékben hűteni, és emellett a legkisebb zajt produkálni lehetetlen feladatnak látszik, és akkor ne is említsük a tuningolást, minden hűtő rémálmát. Persze még néhány évig életképes megoldásnak bizonyulhat, de a jövő szinte biztosan nem a léghűtésé, hiszen már most is van jobb és csendesebb megoldás, igaz, még jóval drágábban, de ez már egy másik történet.

A termékekről bővebb információt találhattok az alábbi címeken: *www.pulsar.hu, www.wentiltech.hu*

Roadside

HARDVER FÓRUM

A most olvasható cikkben két otthon is könnyen kivitelezhető készülékkel fogunk megismerkedni. Az első eszköz csak annyiból áll, hogy 8 db világító LED-et kötünk a számítógépre, és ezeket vezérelhetjük (például Knight Rider effektus létrehozására). A második vezérlővel már gyakorlatilag a lakás akármelyik elemét (például lámpa, vasaló...) üzemeltethetjük. A készülékek olyan egyszerűek, hogy megépítésükhöz elektronikai ismeretek nem szükségesek.

AZ ELSŐ KÉSZÜLÉK – AZ ALAPOK

Az első készülék elkészítését tekintsük bemelegítésnek (mintha csak moddolnánk!), ha befejeztük, némi rutinnal tudunk a második, bonyolultabb eszköz elkészítéséhez látni. Nem kell mást tennünk, mint a párhuzamos portra 8 db világítódiódát (LED-et) forrasztani, melyeket vezérelni tudunk a számítógépek segítségével.

AZ ELSŐ KÉSZÜLÉK – A HARDVER

Először szükségünk lesz egy párhuzamos (nyomtató) csatlakozóra – ezt bármelyik számítástechnikával foglalkozó boltban megvásárolhatjuk. Mi egy 25 pólusú SUB-D Canon csatlakozót használtunk, ennek a következő lábait fogjuk igénybe venni: 1. kimenet: 2. láb; 2. kimenet: 3. láb, és így tovább a 8. kimenetig, ami a 9-es lábnak felel meg. A testeket 18-tól 25-ig fogjuk megtalálni, értelemszerűen az 1. kimenethez a 18-as test kivezetés tartozik. Ezen instrukciókat követve átláthatjuk a párhuzamos kapu lábkiosztását. A navigáció miatt nem kell aggódni, ugyanis a lábak számai fel vannak tüntetve a csatlakozón.

Ha átlátjuk a kábel- és csatlakozó-kavalkádot, lássunk hozzá az érdemi munkához, amihez szintén nem kezdhetünk üres kézzel. A következő dolgokat kell beszereznünk: 8 db 2K2-es ellenállást (1/4 Wattost), valamint 8 db piros, zöld illetve sárga LED-et (mindenki döntsön a maga ízlése szerint, akár keverni is lehet színeket) – ezeket a dolgokat, nagy valószínűséggel már csak elektronikai, híradástechnikai szaküzletekben, szervizekben fogjuk megtalálni.

Ha mindent beszereztünk, csapjunk is bele a sűrűjébe. A LED-nek van egy hosszabb lába, ide kell kötni a pozitív feszültéséget – csakhogy ez nem olyan egyszerű. A következőt fogjuk csinálni: a LED hosszabb lábából lecsípünk egy nagyobb darabocskát, de azért maradjon hely a forrasztásnak is. Ezután az ellenállás egyik lábából (mindegy, melyikből) szintén elvesszük a javát, ezután a kettőt összeforrasztjuk. Ezt mind a nyolc esetben tegyük meg, és meglátjuk az örök igazságot: gyakorlat teszi a mestert.

Ezt követően az előzőleg megmunkált (ellenállással ellátott) lábat forraszuk sorra a csatlakozó 2-től 9-ig számozott lábaihoz. Majd a LED-ek meg nem rövidített (másik) lábát kell kapcsolatba hozni (na nem úgy, mint a Derrick!) a csatlakozó 18-tól 25-ig található lábaival. Igazából a testeket felcserélhetnénk, de úgy a legkövethetőbb a munkánk, ha a megfelelő, párban lévő lábakra helyezzük a fényforrásainkat.

Ezzel a hardver gyakorlatilag kész is van. Mielőtt azonban bedugnánk a számítógépbe, fontoljuk meg egy párhuzamos port hosszabbító kábel beszerzését, mivel az általában alaplapra integrált csatolót csak nagy nehézségek árán tudnánk házilag meghosszabbítani.

AZ ELSŐ KÉSZÜLÉK – A SZOFTVER

A szoftver – ha lehet – még egyszerűbb, Pascalban van megírva, és ezért nem a legszebb, de a célnak tökéletesen megfelel. A programozási probléma természetesen nem csak Pascal-ban oldható meg. A portok kezeléséhez ebben a nyelvben mindössze egyetlenegy utasítást kell megjegyezni: **port[$378]:=a;** (Az „a" helyére egy szám vagy változó kerül, a zárójelben pedig a párhuzamos port alapértelmezett hexadecimális címe található). Ha 1-et adunk értéknek, akkor a következőt fogjuk észlelni: kigyullad az első LED, ha 2-t, akkor második, ha 4-et, az a harmadik diódát fogja izgalomba hozni, és így tovább a kettő hatványaiból kiindulva, kettes számrendszert használva, Neumann után szabadon, lévén, hogy számítástechnikáról beszélünk. Ha az elsőt és a másodikat szeretnénk bekapcsolni, akkor az értékeiket össze kell adnunk, vagyis 3-at kell az „a" helyére írni. Ennyit a programozás részről. A CD-n megtalálható a Knight.pas és a Knight.exe. Ezek a Knight Rider effektet valósítják meg. Ezzel az első készülékkel végeztünk is.

A MÁSODIK KÉSZÜLÉK – ÁLTALÁNOSSÁGBAN

A második eszközünk, miután rákötöttük a gépre, már a lakás bármely készülékét vezérli egy billentyűkattintással, bármely 220 V-os eszközt is irányíthatjuk vele – sőt, egy megfelelő programmal akár Japánból is bekapcsolhatjuk kávéfőzőnket. Természetesen ugyanúgy használhatjuk a 12 V-os halogén rendszerekhez is, de egyszerre természetesen még mindig csak 8 különálló eszközt kapcsolhatunk a számítógépre.

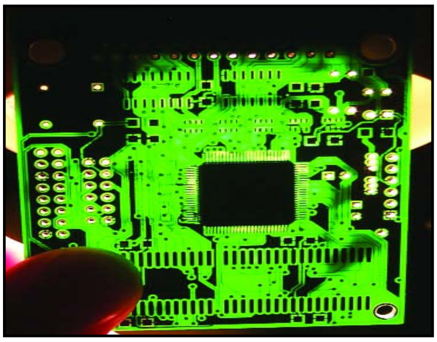
A MÁSODIK KÉSZÜLÉK – A HARDVER

Előre bocsátanám, hogy mivel a készülék bonyolultabb, és ráadásul rá lesz kötve a 220 V-os hálózatra is, mindenképpen tájékozódjunk érintésvédelemmel és egyéb biztonsági előírásokkal kapcsolatban, és kezeljük nagyon körültekintően ezt az eszközt, mert használata veszélyes is lehet, ezért az alkatrészeket nem forraszthatjuk össze csak úgy a „levegőben". Nyomtatott áramkör kell hozzá, ezt lehetőség szerint megcsináltatjuk egy ismerősünkkel, vagy kérhetitek az én segítségemet is.

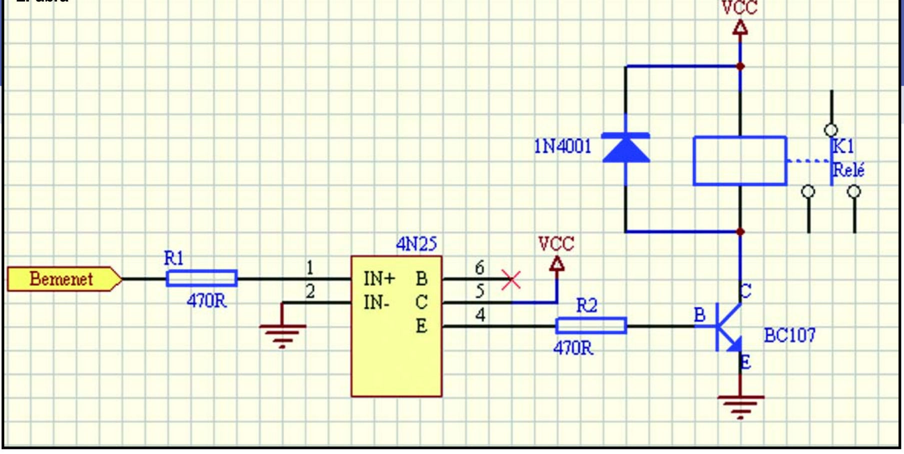
Most pedig tényleg vágjunk bele a hardverbe.

Az **1. ábrán** láthatjuk a készülék kapcsolási rajzát, ezen keresztül fogom elmagyarázni, hogyan kell bekötnünk az egyes vezetékeket, és más finomságokat.

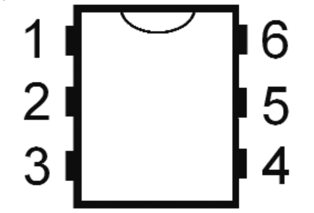
A „bemenet" nevű részre kell kötni a párhuzamos port valamelyik tüskéjét (természetesen 2-9-ig lehet választani), mondanom sem kell, hogy itt már kábeleket fogunk alkalmazni. Ezek után behelyezünk egy ellenállást, melynek értéke 470 Ohm. Az ellenállás alatta látható, 4 egyre rövidebb vonal egymás alatt háromszög alakban. Ezt a részt szintén a párhuzamos portra kell csatlakoztatni (18-tól 25-ig terjedő test kivezetésekre, értelemszerűen itt is a párokat használjuk). A következő rész a sárga téglalap, ez az úgynevezett optocsatoló – a működéséről csak annyit, hogyha a VCC-re (lásd később) túl nagy feszültséget kötünk, nem vágja tönkre a gépünket, tehát túlfeszültség védelmet nyújt. Az optocsatoló pontos típusa: 4N25, pontosan úgy néz ki, mint egy mikrochip – a rajzon láthatjuk, hogy az 1-es lábát kell az ellenállásra kötni, a 2-est pedig a párhuzamos port testvezetékeinek valamelyikére, míg a 3-as és a 6-os lábát sehova sem kell kötnünk, az 5-ös lába egy bizonyos VCC-re van kötve (a lábak számozását a **2. ábrán** láthatjuk). Itt jön be egy külső eszköz, mely biztosítja a 12 V-os áramforrást, melyet a VCC elnevezésű lábra kell kötnünk. Ha ezzel végeztünk, ismét egy ellenállás következik, amely a chip 4-es lábán fog



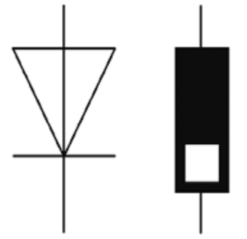
1. ábra



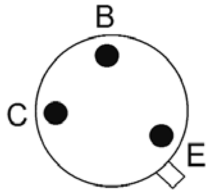
2. ábra



4. ábra



3. ábra



helyet foglalni. Sima ügy. Mindezek után jön egy BC107 típusú alkatrész (pontos típusa: BC107B, de ugyanolyan jó a BC107A is). Ez egy tranzisztor, aminek 3 lába van, lábkiosztását a **3. ábrán** figyelhetjük meg**.**

Következzen az 1N4001 típusú alkatrész, fedőneve: dióda. A lábait úgy azonosíthatjuk be, hogy megnézzük, hol van a fehér csík a külsején (lásd **4. ábra**). Végezetül maradt a másik téglalap, a relé, ez tulajdonképpen egy elektronikus kapcsoló, aminek a bemenetére feszültséget kötünk, akkor zárja a vezérelt áramkört is. A lábkiosztását sajnos nem tudom leírni, mivel rengetegféle van, ezért pontos típust nem írok, viszont amikor vesszük, akkor egy fontos dologra kell figyelnünk, ez pedig a teljesítménye. Egy 100 W-os lámpához elvileg elég 1 Amperes is, de inkább vegyünk 5 Amperes darabot.

A relé vezérlő körének egyik kivezetését a tranzisztor C lábára, a másikat a VCC-re (12 V pozitív sarkára) kell forrasztani, a többi lábra pedig az irányítani kívánt berendezéseket kell rákötni. Az egyik kivezetés alapesetben zár, ezt egy fázisceruzával, vagy multiméterrel ellenőrizhetjük. A relé vásárlásakor tartsuk szem előtt, hogy a vezérlő áramkörnek 12 V-osnak kell lennie. Végezetül egy vásárlási tanácsot is adnék: aki nem tudja megmérni az ellenállások értékét, az a boltban írassa rájuk, mivel elég nehéz megkülönböztetni őket egymástól.

Sok sikert a munkához, és remélem, mindenkinek működik majd a készülék, de ha valakinek mégsem, az írjon e-mailt (lzolcsi@freemail.hu) vagy keresse fel a honlapom (lzolcsi-elektronika.fw.hu).

Az okozott károkért és az esetleges balesetek bekövetkezéséért FELELŐSÉGET NEM VÁLLALUNK egyik eszköz használata esetén sem!

Lippai Zoltán

Júniustól DVD-melléklettel is!

CHIP MEGRENDELŐSZELVÉNY

- új! CHIP DVD-vel 1 év (12 szám)-23% kedvezménnyel 16 752 Ft
- új! CHIP DVD-vel fél év (6 szám)-23% kedvezménnyel 8 376 Ft
- új! CHIP DVD-vel 4 szám -23% kedvezménnyel 5 584 Ft
- CHIP CD-vel Fél évre (6 szám) - 23% kedvezménnyel 5712 Ft
- CHIP CD-vel Egész évre (12 szám) - 23% kedvezménnyel 11 424 Ft

Az előfizetés kezdete 2003/ hó Példányszám: Fizetés módja: csekk átutalás

Ügyintéző/megrendelő neve:

Számlázási név:

Cím:

Kézbesítési név:

Cím:

Telefon: E-mail:

Hivatkozási kód: 1003

A megrendelő aláírása:

Kérjük, küldje vissza ezt a megrendelőszelvényt a 888-3499 es faxszámra vagy a Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3 címére! Megrendelését a terjesztes@vogel-burda.hu e-mail címre is elküldheti. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseivel keresse munkatársainkat a 888-3421-es telefonszámon. Ez az ajánlat új, belföldi előfizetőkre vonatkozik.

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Erőt, egészséget mindenkinek, aki újra itt van velem! Remélem, az utolsó szám óta mindenki szépen gyarapodott, hogy miben, azt mindenki maga döntse el *(tudásban a vizsgaidőszak előtt, lerágott körmökben a vizsgákkor, sörhasban a vizsgák után... – Bear)*, ebbe nem kívánok belemenni. Az idő szépen alakul, bár a jóból is megárt a sok. Remélem, mindenki épp a vízparton ülve olvassa a Levrovot, miközben egyik kezében jéghideg üdítőt szorongat. Vigyázzatok, nehogy nagyon belefeledkezzetek az újságba, mert a leégés nagyon fájdalmas tud lenni. Most nagyon nem jut eszembe más, úgyhogy ugorjunk is neki, esetleg közben folytatom.

ÖSSZETÖRVE

HELLO!

Mostantól minden hónapban kapsz egy levelet, melyeket betehetnél a rovatba, de ünnep alkalmával (karácsony, húsvét) rakd be az újságba, ha törik, ha szakad!
Ez a hét sz......... volt! Először a suliból közlik telefonon, hogy az esélyek kicsik a megbukás elkerülésére! Aztán az a r....... k........ ki...... CD olvasóm megdöglik de úgy rendesen!
Ha eddig jó volt a kedved most biztos, hogy már életkedved sincs.

Viszont írásra, és részletes E3-at a kollégáknak legalább 6 oldalnyi infót hozzanak össze!-lol

Hát nem kezdem túl vidáman, de hát ez a való világ *(dehogynem vidám, végre vége van – Bear)*. Nagyon sajnálom a veled történteket, bár gondolom, a bukást illetőleg te is hibás lehetsz (ez persze nem biztos, lehet, hogy a jelenlegi világpolitika, vagy a csillagok kedvezőtlen állása a bajok okozója).
Az életkedvem azért nem olyan könnyű, hogy csak úgy elillanjon, bár itt most kihagytam egy sort a levélből, mert úgy gondoltam, nem kéne. Mindenesetre együttérzek veled, s szerintem vannak még csodák (sőt, jó fej pedagógusok is).
A jókívánságokat köszi, Sasáék biztosan bő lére eresztik a témát, vagy már benne is volt az előző számban? *(Bizony-bizony, fáziskésésben van Grillo ismét – Bear)* Ez most furcsa lehet első olvasatra, de ugye most épp május vége van (tudom, nektek egy hónappal később), és még nem láttam azt a részt, ami nektek a múlt, de nekem még a jövő. Szóval értitek? *(Nem, akkor most neked csütörtök van és nem szombat, vagy egy szombati csütörtök, vagy csütörtököt mondott a szombat? – Bear)*

VERSIKE

A Grill! Oh az mily csodálatos
Feje kerek s talpa lapos
Szeme oly alapos,
hogy feje nem kalapos
A levélre válaszol
S aki oszt annak beszól
Az agya nem túl nagy
Ezért minket békénhagy
Piszkosul szereti a bort
Nem úgy, mint a port

This Vers Created by Hunter(TM) & Al Capone

Ezt a versikét bátran raktam be, biztos vagyok benne, hogy egyetlen együttes sem írt ilyet, sőt a költők közt sincs akkora talentum, mint a szerzők. Még úgysem írtak rólam semmit (esetleg jellemzést, de az nem volt ilyen költői) *(nem igaz, Grillo: meséld el, mit írt a Zsuzsi néni az ellenőrződbe, amikor megrángattad a szomszéd padban ülő Ica copfját! Hogy a többiről ne is beszéljünk... Nem mered, mi? – Bear)*. Innen is látszik, hogy Hunter kolléga nem csak a CS-ben erős, hanem... izé, másban is. Tudósokkal és kalandorokkal kerestetem a választ, ha meglesz, akkor közzéteszem. Mindenesetre vannak benne rímek *(inkább kín..., de abból sok – Bear)*.

SÖRNYITÁS ISMÉT

Hello Grillo!

Most lehet, hogy lemaradtam az eredeti kérdésről, de a 2003/5-s számban egy levélíró így fogalmazta meg: "Hogy hogy lehet papírral sört kinyitni?? (...)". Egy: Sört nem kell kinyitni. Az úgy ahogy van folyadék halmazállapotban minden további nyitogatási akció nélkül használható. Ha az eredeti kérdés gondolom valahogy így lehetett: "Hogyan lehet sörösüveget papírral kinyitni?". Továbbá nem hátrány, ha a papírra rá van nyomtatva, hogy "Tízezer forint", vagy esetleg "Húszezer forint", de lényegében bármilyen papír alapú pénzeszköz megfelel. Sőt, akár fém alapú fizetőeszköz is jó lenne (papírra beváltva:), de a feladat papírt írt elő.
A megoldás egyszerű: fogod a papírt és a sörösüveget, meg a papírt, elmész a legközelebbi boltba, ahol lehet sörnyitót kapni, majd bemész, és megkeresed a sörnyitó osztályt, és ott keresel a sörösüvegedhez megfelelő méretű/színű/tipusú stb. sörnyitót, majd miután ezzel megvagy megkeresed a kasszát, és a papírt a boltos néninek/bácsinak ajándékozod, cserébe ő azt mondja, hogy jól van, elviheted a sörnyitót. (Mgj: Nem árt, ha a sörnyitó árcetlijén az ár mezőben feltüntetett szám kisseb, mint a nálad lévő papírokon szereplő összegek összege).
Ezután már egyszerű lesz, mert a sörnyitóval csak ki kell nyitni a sörösüveget. Sok szerencsét.

saxus

Ui.: Most nem volt nagy kedvem az újságról írni, a régebbi nekem egy kicsit jobban tetszett, de már kezd visszaállni a régi színvonal.

Hát lemaradtál, de nem baj, jól következtetsz. Bizony, valamikor régen feltettem egy olyan kérdést, többek között, hogy hogyan lehet felnyitni egy sörösüveget egy lappal. Megoldásod igen elgondolkoztató, és megfontolandó. Egy nagy hibája van, pénzbe kerül. Ebből is kiderül, hogy akinek sok van (mármint pénze *(vagy söre – Bear)*), az mindent megoldhat. Akinek meg nincs, annak maradnak az olcsóbb megoldások, például, hogy nem iszik sört.
A színvonalat folyamatosan próbáljuk felfelé emelni, ezért is jó, hogy a szerkesztőség tagja Atlas, akinek van már némi tapasztalata a nehéz tárgyak tartásában és emelésében, de a mitológiába most ne menjünk bele *(így a vizsgaidőszak tájékán mintha Grillo kerülné a humán ismeretek részletezését – Bear)*.

A NEVEMRŐL

Hi Grillo!
Azt szeretném kérdezni, hogy honnan a Grillo név. A fórumon nyitottam egy topikot is erről. Ezt legalább tedd közé, hogy találgathassanak! :-)
Más: kiri az új fórum, csak több letölthető cucc kéne a honlapra, de már az is elég jó!
Más2: Jó, hogy újra visszajöttek a régi cikkírók, asszem meghosszabbítom az előfizetésem.
Ui: levrovba please! :-) Coolmat

A nevem eredetét nem szándékozom elárulni, lehet találgatni *(én tudom, lapozz előre az intro-hoz, és megtudod – Bear)*. Annyit mondhatok, hogy a Fórumon nyitott topikban még csak a közelébe sem jutottak. Egyszer kaptam levelet valakitől (a nevét sajnos elfelejtettem), aki rájött az igazságra, tehát van esély *(annak, aki rájött, semmi esélye nem volt a megfejtés után, Grillo áldozata még a Kék Fénybe is bekerült – Bear)*. Az előfizetés meghosszabbítása mindenképp megéri, hisz házhoz viszik kedvenc újságod, másrészt olcsóbban kapod meg, mintha az újságárusnál vennéd meg.

Itt az idő, hogy elmondjam, hogy beindult a PC Guru új honlapja, kicsit megkésve, de végül elkészült, és szép Guru-sárga színben pompázik *(ember!!!!, azért sárga, mert nyár van!!! – Bear)*. Ami még lényegesebb, hogy van Fórum, méghozzá sok-sok topikkal, és egyre növekvő számú látogatóval, úgyhogy gyertek és csatlakozzatok. Akinek valami problémára sürgős segítség kell, és nem akar írni a Mentőövnek, az nézzen fel, biztosan talál megoldást. Tehát a cél: www.pcguru.hu., de aki rosszalkodik, az saját kezeim által lesz kimoderálva. :) *(Grillo IP cím alapján megkeresi a rendetlenkedőket, így tessék vigyázni, mit írtok róla – Bear)*.

FELSOROLÁS

Hi MINDNKiNEK

Az újság erősen yóóóó!!!!!
Nomeg GRILLO is yóóó!!!!!
Nomeg Bear is yóóó!!!!!
Nomeg JuliuS is yóóó!!!!!
Nomeg Sasa is yóóó!!!!!
Nomeg Hancu is yóóó!!!!!
Nomeg Kornél is yóóó!!!!!
Nomeg Puma is yóóó!!!!!
Nomeg Chris is yóóó!!!!!
Nomeg Ricco is yóóó!!!!!
Nomeg Kristóf Gábor is yóóó!!!!!(mert yóóó a lap)
Nomeg Kolozsvári Zsófia is yóóó!!!!!(mert korrekt az újság:-))
És mindezt az újság végéből írtam:-)))De gondolom örültök neki:-)))
Vélemény: több FPS egész játék kéne (nekem), de szeretem a stratégiai (hogy lehet ezt a szót leírni?!?) játékokat is. Azt nem mondom, hogy rendszeresen veszem az újságot, mert a haverométt olvasom el, de megpróbálom megvenni valamikortól:-))) Örülnék, ha beraknál talán meg is venném az újságot:-)) ÍMÉLBEN is válaszolhatsz, de örülnék ha beraknál az újságba:-)))
Na Hi mennem kell

És üdv: Kika (Kikajoly)(Kircsi):-)))

Köszi a szép felsorolást, nagyon csecse, meg minden *(na de a Grillo-t írni az első helyre? Meg is sértődtünk! – Bearék)*. Az FPS jó, én is egyre jobban kezdek átszokni rá a stratégiáról (nem is olyan nehéz leírni, nekem harmadikra sikerült) *(ühüm, a hozzám érkezett verzióban stratickie volt írva, lehet, hogy Grillo éppen szlovákul tanult... – Bear)*, de persze az is nagyon jó. Valamint kéne még egy csomó RPG, meg sportjáték (igen, focis is *(hehe – Bear)*). Hidd el, szépen lassan egy csomó lesz, vagy legalábbis több. Azért az a valamikortól nincs olyan nagyon messze (mondjuk pár év), addig is olvasd a haverét.
Beraktalak, már csak azért is, mert kértél, meg volt egy Kika nevű osztálytársam, úgyhogy miért ne *(persze, biztosan azért, mert téged írt az első helyre, ez nem igazság... – Bear)*.

Bocs, jön a levelem kiegészítője: MNDENKI YÓÓÓÓÓ nem csak a leírtak, mert mások is vannak ám csak nincsenek odaírva:-))))
ÜDV: Kika (Kik...

Na azért. Már majdnem szóltam Hunternek, hogy ő nem is yóóó, pedig azt hiszi. Most már biztos benne, csak attól félek, elbízza magát, és még nekem kell hozzá verset írnom *(Neeeeeeeeeee, megadjuk magunkat, inkább több oldalt adok levelezésre – Bear)*.

UNALOMŰZŐ

Irj walamit mer unatkozom

A levél küldője:
a 3620xxxxxxx GSM szám tulajdonosa
(mailto:cool_soft@freemail.hu)

Hm. Ahogy megkaptam ez emilt, már tudtam, hogy én nem fogok. Se írni, se unatkozni. Ha valaki ennyire unatkozik, legalább arra szánjon időt, hogy a magyar helyesírásnak megfelelően pötyögje be a mondanivalóját *(Kedves Grillo! A fiatalabb korosztály ezerrel nyomja a szlenget, a jópofa rövidítéseket és az elsőre nem értelmezhető karaktersorozatokat. Ne magadból indulj ki, te már jó úton haladsz a VHB minősítés felé. – Bear)*. Persze itt nem a kezdőbetű hosszával van bajom, hanem az utána következő dolgokkal. Remélem, már nem unatkozol, vagy ha igen, akkor küldenék pár cikket meg könyvet, amit le kéne fordítani németről meg franciáról, nekem igen kevés időm jut rájuk a vizsgák között *(mivelhogy a szlovákot vette fel fő tantárgyként, mint az az előbbiekben kiderült – Bear)*.
Jól van na, igen, irigykedem, hogy van időd unatkozni *(puff neki, ezért nyomorgatta szegény figurát eddig, hogy aztán meg ácsingózzon ő is egy kis semmittevés után – Bear)*.

UT2003

Hello!
Igazából nem akadtam el semmilyen játékkal, csak nem találtam a most következőkhöz megfelelő rovatot. Szóval csak annyit mondanék, hogy nem régiben az egekig magasztaltátok az Unreal Tournament 2003-at, de alig vannak a magyar szervereken. Szóval: Talpra Magyar Hív az UT 2k3 gyertek játszani. Légy szíves nyomjátok be ezt a kis levélkét az újsiba, hátha jönnek, mert ez így elég horror...
üdv: Sg$F][*$c1ssoR

Bizony-bizony, talpra magyar, hív a Sg$F][*$c1ssoR, aki nem tudom kicsoda, de már az aláírása is elég volt arra, hogy gondolkodás nélkül berakjam *(a neve szlovákul annyit tesz: mácsó csávó, aki ezerrel nyomja az UT2003-at – Bear)*. Hát még, amikor elolvastam, miről is szól a levél *(szóval visszafelé olvasol – Bear)*. Persze el lehet azon is gondolkodni, hogy miért van olyan kevés ember a magyar szervereken. Szerintem a fő ok nem az, hogy kevesen játsszák ezt a játékot (én is szeretem hálóban nyomni) *(csak folyton takarítanak a koleszban, és lepucolják Grillóról a pókhálókat – Bear)*, csak kevés embernek van olyan gyors Internet-elérése, hogy élvezhetően tudjon hentelni. Mi is LAN-on nyomjuk a koliban, pedig itt a net, csak kifelé túl nagy a ping *(visszafelé meg a pong... értjük mi, hogy milyen FPS-t szoktál te játszani: ping-pong, nem igaz? – Bear)*. Valószínűleg a LAN-partyknak is azért ilyen nagy a felkapottságuk, mert így egyszerűbb megoldani, meg olcsóbb, mint fizetni a havidíjat, meg a telefonszámlát. Azért mindenkit bátorítok én is, hogy kezdjen el játszani a neten is, hisz az az igazán nagy poén *(az biztos, egy életre szóló, főleg ha nem sikerül, mert sok játékkal vannak komoly problémák – Bear)*.

Másik. Sokan írtok nekem olyan leveleket, hogy ilyen meg ilyen gépem van, milyet vegyek helyette, meg itt akadtam el, most mit csináljak. Nem az a baj, hogy nekem írjátok, mert ha tudok, válaszolok, ha nem, akkor nem, de sokkal valószínűbb, hogy kaptok választ, ha a Mentőövnek külditek. A címét megtaláljátok a rovat oldalának alján, de azért ide írom a biztonság kedvéért: mentoov@pcguru.hu. Remélem, ezzel most nem azt érem el, hogy mindenki nekik fog írni, nekem meg senki. Ha meg sürgős választ akartok, akkor ott a Fórum.

ÁLLANDÓAN CSAK A FENYEGETÉS

Hahó Guru jó az újság, meg minden......
De jót beszélgettünk! Na ennyi! Katona Bálint

Ja igen, ha nem raktok be az újságba nagy bosszút fogok állni! ;]
(Nem veszek több PC GURU-t!!!)

Lassan bemegyek Bearhoz, és a cikkpénzen kívül fegyverviselési engedélyt és veszélyességi pótlékot fogok kérni *(Grillo és a fegyver? Élénk fantáziámban elképzeltem kissé szőrös lábakkal, rövidgatyeszben, kecskeszakállal és egy M16-ossal. Legközelebbre lerajzolom. Tutira díjat nyerek vele – Bear)*. Meg persze fegyvert, valamelyik jó kis FPS-ből, mondjuk egy Railgunt. Ha meg fizikai a fenyegetés, akkor meg pszichológushoz kel járnom, mert nem bírnám elviselni, ha miattam csökkenne az eladott lapszám. Ha hirtelen eltűnök az újságból, akkor már tudjátok, mi történt velem (vagy a sírban vagyok, vagy valamelyik szanatóriumban).

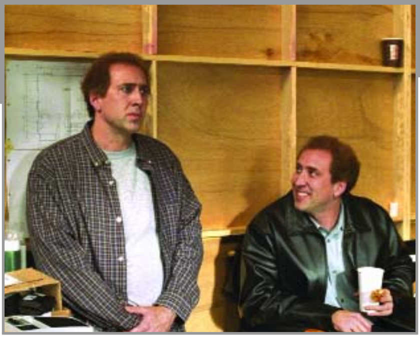
Másik fontos dolog. Sok levelet kaptam, hogy a Homeworldnek nem találjátok a CD-kulcsát. Elárulom a titkot: ezt az újsághoz külön berakott lapon találjátok, valami játékfelhívás kíséretében. Aki ezt kidobta (gondolom, a többség), az menjen fel a fórumra, ott közzétettem az enyémet, vagy hívja fel a szerkesztőséget (06-1-888-3402) *(Tipikusan első körre sikeresen beírta az én privát számomat ide ez az aranyos Levrovman. Azt hiszem, veszek egy nagy vízipisztolyt... – Bear)*, és ott tudnak neki segíteni.

Persze mondanom sem kell, hogy özönlenek a levelek az Alvinos baki miatt, mindenkit kérek szépen, hogy ne küldjön többet az említett témában, mert megint egyre rosszabbul vagyok *(és hogy áll a bajnokságban a Madrid? – Bear)*. Kicsiny lelki egyensúlyom igen labilissá vált, és ha így megy tovább, a végén még nem leszek képes megírni a következő számba a Levrovot, ami ugye szörnyű dolog lenne. Persze majd próbálkozom, és megteszek minden tőlem telhetőt.

Lassan úgy érzem, bőven elég lesz belőlem, mert szépen sistereg rajtatok a 26 faktoros napolaj, aki meg nem kente be magát, azon más. Itt az ideje, hogy a másik oldalatokra forduljatok, és nekikezdjetek az újság többi részének is *(a kis optimista, gondolja, hogy a levrovval kezdik... cccc – Bear)*. Biztosan nem fogtok unatkozni. További szép nyarat, egy hónap múlva újra jövök. Minden jót:

Grillo
grillo@irj.hu

PROGRAMAJÁNLÓ



JÚLIUS – AUGUSZTUS

Számítógépes játszótér – Győr, Petőfi Sándor művelődési ház

Július elejétől augusztus végéig egy hónapon keresztül 30 hálózatba kötött számítógép várja a játékosokat, hogy a különböző EA programokkal (a Need for Speeden keresztül a Medal of Honoron át egészen a Command and Conquer Generalsig) megmérkőzzenek egymással. Mivel a győri rendezvény kizárólagos médiapartnere a PC GURU, ezért nem kizárt, hogy a számítógépes játszótéren velünk is találkozhatsz.

JÚLIUS 3.

Hulk (Filmbemutató)
(The Hulk – amerikai, szinkronizált)

Bruce Banner kiváló tudós, a legkorszerűbb géntechnológia a területe, ám ragyogó tudományos pályája és nyugodt élete fájdalmas múltat rejt. Egykori barátnője és hozzá hasonlóan tehetséges munkatársa, Betty már feladta, hogy áttörjön a férfi zárkózottságának falán, és beletörődött, hogy mindössze érdeklődő szemlélője marad visszavonult életének. Egy váratlan esemény azonban mindent megváltoztat. Egy félresikerült kísérletet követően Brucenak megmagyarázhatatlan tünetei lesznek. Banner egyfajta jelenlétet kezd érezni magában, egy idegent, aki ismerősnek tűnik: veszélyes, de valahogy vonzó is.

Ang Lee, a Tigris és sárkány rendezője legújabb munkájával a nyár legnagyobb szenzációjának ígérkezik...mindenki számára kötelező darab!

JÚLIUS 10.

Charlie angyalai: Teljes gázzal (Filmbemutató)
(Charlie's Angels:Full Throttle – amerikai, feliratos)

JÚLIUS 17.

Szindbád – A hét tenger legendája (Filmbemutató)
(Sinbad: Legend of the Seven Seas – amerikai, szinkronizált)

Szindbád, minden idők legvakmerőbb hajósa egész életében a bajt keresve szelte a tengereket, ... egészen addig, amíg meg nem találta. Miután megvádolják, hogy ő lopta el a világ egyik legértékesebb kincsét, a Béke Könyvét, Szindbádnak csak egyetlen lehetősége van arra, hogy megtalálja és átadja az ereklyét, különben legjobb barátja, Próteusz meghal. A Szindbád – a hét tenger legendája a DreamWorks Stúdió negyedik egész estés rajzfilmje. A rendezők Tim Johnson és Patrick Gilmore, producerek Mireille Soria (Szilaj, a vad völgy paripája) és a forgatókönyvíró John Logan (Gladiátor) neve garancia a sikerre, úgyhogy minden bizonnyal az idei év egyik legjobb animációs filmjével állunk szemben.

Hajó a vége (Filmbemutató)
(Boat Trip – amerikai, feliratos)

JÚLIUS 23.

Dés - Snétberger Duó koncertje a Pesti Vármegyeház díszudvarán koncertje a

ZZ Top koncert a Petőfi Csarnok Szabadtéri Színpadán

ZZ Top egy új irányzattal írta be a nevét a rock történetébe, amelyet texas-rocknak neveztek el.

A trió mindhárom tagja tősgyökeres texasi, és a ZZ Top megalakulása előtt is zenéltek már, főleg bluest és countryt. A három zenész kiválóan ötvözte az amerikai hard rockot az otthonról hozott texasi elemekkel. a különleges új hangzásvilág miatt lett megbecsült zenekar a ZZ Top.

JÚLIUS 24.

Azonosság (Filmbemutató)
kritikánkat elolvashatod a 125. oldalon
(Identity – amerikai, feliratos)

JÚLIUS 30-AUGUSZTUS 6.

Sziget Fesztivál 2003

Évről évre, megrendezésre kerül Európa legnagyobb szabadtéri rendezvénye, ami idén csaknem 100 nemzetközi előadó képviselteti magát. A fellépők között üdvözölhetjük többek között az Annihilatort, Apocalypticát, Asian Dub Foundationt, Bjorn Againt, Boot, és a Massive Attackot is.

JÚLIUS 31.

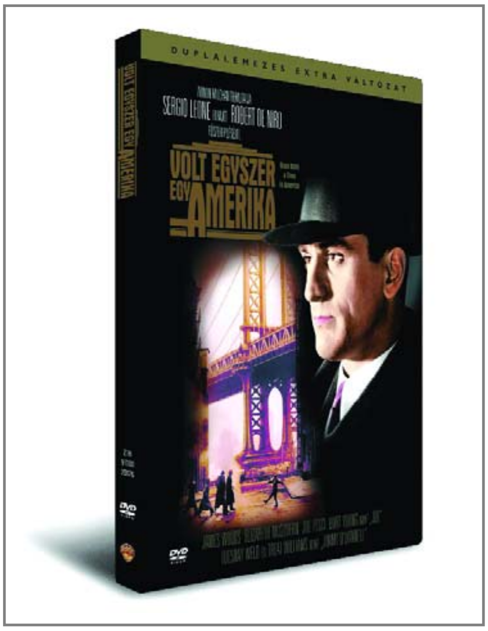
A fülke (Filmbemutató)
kritikánkat elolvashatod a 124. oldalon
(Phone Booth – amerikai, feliratos)

JÚLIUS 31.

Adaptáció (Filmbemutató)
(Adaptation – amerikai, feliratos)

A John Malkovich menet rendezője, Spike Jonze és forgatókönyvírója, Charlie Kaufman új filmje, az Adaptáció a konvenciókat bátran felrúgó vígjáték egy íróról, aki elhatározza, hogy saját magát és ikertestvérét is beleírja abba a könyv-adaptációként készülő forgatókönyvbe, aminek a megírásával küszködik. Az ötlet óriási, amíg valóság és fikció átfedésbe nem kerül egymással...

VOLT EGYSZER EGY AMERIKA (2DVD)



Rendező: Sergio Leone
Szereplők: Robert De Niro, James Woods, Elizabeth McGovern, Treat Williams, Tuesday Weld, Burt Young, Joe Pesci, Danny Aiello,
Hang: magyar, angol (Dolby Digital 5.1)
Kép: 16:9 (1:85.1)
Felirat: magyar, angol, bolgár, horvát, román, szerb, szlovén, török
Extrák: Richard Schickel filmkritikus audiókommentárja; Volt egyszer egy Sergio Leone – portréfilm a rendezőről; Képgaléria a forgatásról; Filmelőzetes
A filmet a Warner Home Video hozza forgalomba.

Sergio Leone – minden idők egyik legnagyobb olasz rendezőjének neve a hetvenes évek során szorosan összefonódott a spagetti-western fogalmával. Klasszikus westernfilmje, a Volt egyszer egy vadnyugat minden idők egyik legelismertebb alkotásává vált, nem csoda hát, hogy Leone 12 évvel a mestermű forgatását követően újra epikus hangvételű eposzt forgatott, ami az elődtől eltérően nem a vadnyugatra, hanem az 1900-as évek gengszterkorszakba kalauzolta el a nézőket.

Sergio Leone nagyszabású filmje New York zsidónegyedében felnőtt Nudli és barátai életét mutatja be. A nyomorúságos körülményekből, melyben gyermekkorukat töltik, az útjuk egyenesen a bűnözésbe vezet. Kezdetben csak kisebb csínytevésekkel szereznek zsebpénzt, később egyre ügyesebben jutnak sok pénzhez: az alkoholtilalom idején beszállnak a szeszcsempészek közé. A lejtőn nincs megállás, egyre veszélyesebb ügyekbe és kapcsolatokba keverednek…

A Volt egyszer egy Amerika filmtörténeti jelentőségű alkotás, mindenki számára kötelező darab!

ÉN, A KÉM

Rendező: Betty Thomas
Szereplők: Eddie Murphy, Owen C. Wilson, Famke Janssen, Malcolm McDowell
Hang: magyar, angol, orosz (Dolby Digital 5.1), Cseh (DTS)
Kép: 16:9 (1:85.1)
Felirat: magyar, angol, arab, bolgár, horvát, cseh, dán, finn, görög, héber, hindi, izlandi, norvég, lengyel, román, orosz, szerb, szlovén, svéd, török
Extrák: Köpönyegforgatás – dokumentumfilm a jelmezekről; Kémkütyük – Dokumentumfilm a speciális effektusokról; Tervek és vázlatok – látványtervezés; A box mestere – dokumentumfilm; Filmelőzetes
A filmet a Warner Home Video hozza forgalomba.

Nyoma vész egy különleges, kísérleti kémrepülőgépnek. Kiderül, hogy egy minden hájjal megkent, ördögi fegyverkereskedő áll a háttérben, aki éppen arra készül, hogy eladja a gépet egy nemzetközi terroristacsoportnak.

Az amerikai kormány egy öntelt sztárbokszolót és egy jó modorú titkos ügynököt vet be erre a veszélyes és szigorúan bizalmas akcióra.

Famke Janssen alakítja Rachelt, a szexi ügynöknőt, aki alaposan felkavarja a két férfi életét a mesés Budapesten, hiszen a szálak ide vezetnek. Minden együtt van tehát, hogy a küldetést teljesítsék: kémkütyük, poénok, stílus – a kérdés csak az, vajon sikerül-e ennek a furcsa párosnak megmentenie a világot, ha közben folyton marakodnak?

WARNER HOME

Június 1.
Pluto Nash (Adventures of Pluto Nash)
Virtuális hajnal (So Close)
A családban marad (Immediate Family)
A háború szerelmese (The War Lover)

Június 15
Volt egyszer egy Amerika
(Once Upon a Time in America)
Buck és a prédikátor
(Buck and the Preacher)
A vikingek kincse (Long Ships)

Június 22
Nemzetbiztonság Bt. (National Security)
Jason X (Jason X)
Békavári uraság (Wind in the Willows)

Június 29
A lét elviselhetetlen könnyűsége
(The Unbearable Lightness of Being)
Bíborszín - extra változat
(The Color Purple SE)
Az óriás (Giant)
Dalok szárnyán (Selena)

INTERCOM

július 01.
Elhagyatva (Abandon)
Grand Canyon (Grand Canyon)
Itt a Földön (Here on Earth)

július 08.
Dzsentlmanus (Distinguished Gentleman)
Két túsz között (Metro)

július 15.
Apácashow (Sister Act I.)
Apácashow II. (Sister Act II.)

július 22.
Akárki Joe (Joe Somebody)
Késő bosszú (Avenging Angelo)
Ö.K.Ö.L. (F.I.S.T.)

július 29.
Atlantis Milo's Return
(Atlantisz-Milo visszatér)

UIP DUNAFILM

július 29.
A kárhozat útja (Road to Perdition)

A FÜLKE
(PHONE BOOTH)

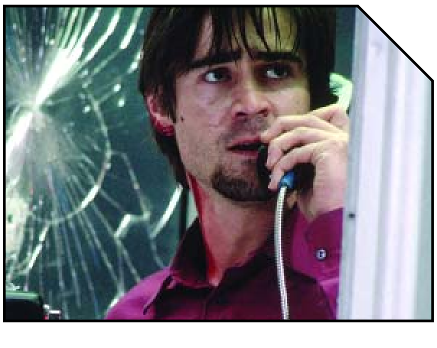
Színes, feliratos amerikai thriller, 81 perc, 2003
Főszereplők: Colin Farrel, Forest Whitaker, Kiefer Sutherland, Katie Holmes, Radha Mitchell
Forgatókönyv: Larry Cohen
Fényképezte: Matthew Libatique
Zene: Harry Gregson-Williams
Rendezte: Joel Schumacherowski

Stu Shepperd napjaink jellegzetes figurája: egy egocentrikus, önmagának és a világnak is hazudó yuppie, egy kisstílű nagymenő a média világában. Belép Manhattan egyik telefonfülkéjébe, hogy jó szokásához híven felhívja azt a színésznőcskét, akit ágyba akar vinni – azért nem mobilon, nehogy felesége észrevegye a számlán a hívást. Ám miután letette a kagylót, a készülék megcsörren. A vonal túlvégén egy kegyetlen hang közli vele: minden stiklijéről tud, és épp egy mesterlövészfegyver csöve szegeződik rá. Hamarosan eldördül egy lövés, egy strici holtan esik össze az utcán, és a kiérkező rendőrök Stu-t hiszik a gyilkosnak. Befut a média is, és a két nő: a feleség és a szeretőjelölt. A fiatal férfinak egyetlen esélye van: ha mindent bevall őszintén, ha lecsupaszítja a lelkét, ha megtalálja a siker hajszolása közben önmagára kent mocsokhegy alatt az embert. A játék kegyetlen…

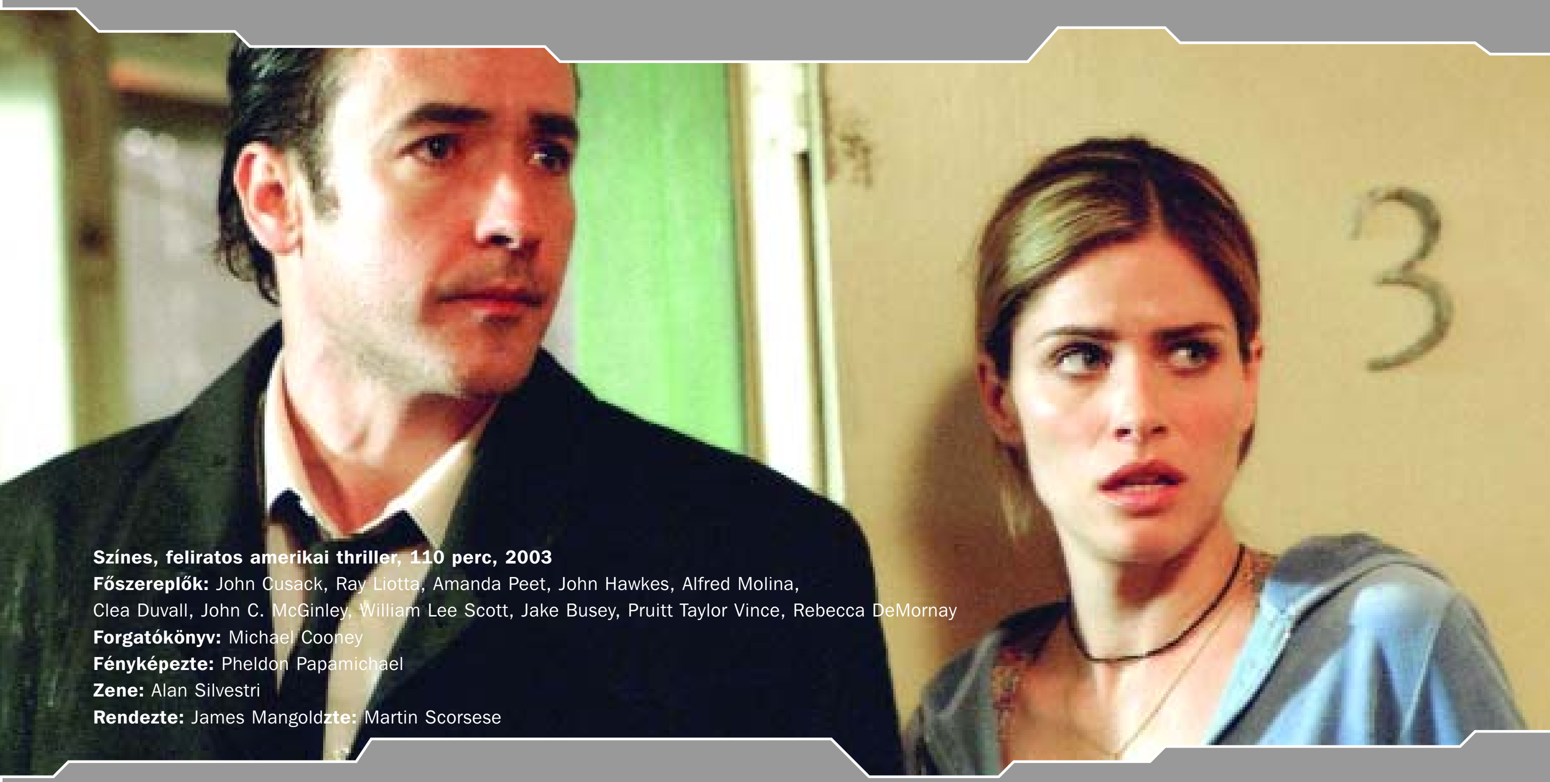
Bevallom, amikor először olvastam a fenti sztorit, kicsit megijedtem: hogy lehet egy ilyen tipikus kamaradrámával 80 percen át lekötni a látványos, akciódús filmekhez szokott mai mozilátogatókat? Nos, zseniálisan, ám ehhez egy színvonalas forgatókönyv, egy jó rendező és kiemelkedő színészek kellenek. A könyv írója a kultikus Larry Cohen, akinek nevéhez rendezőként olyan művek fűződnek, mint a Kannibálbébi-sorozat, a Testrablók vagy a Telihold gimi, íróként a Carrie vagy az Egyszemélyes esküdtszék, de a Columbo-sorozat számára is készített jó pár szkriptet. A Fox 2000 a rendezésre a rutinos – ám szerintem hullámzó teljesítményt nyújtó – Joel Schumachert kérte fel, akinek számomra a legjobb művei a zseniális Összeomlás és a Ha ölni kell, de a legutóbbi Rossz társasággal igencsak elégedetlen voltam. Ezúttal azonban nagyot dobott – és ez nagyrészt a kiváló színészválasztásnak köszönhető. Stu szerepét az általa a Tigrisek földjében felfedezett, és mostanában igen felkapott Colin Farrel-re osztotta (Különvélemény, Beavatás, Daredevil), aki itt igazán megmutatja, hogy bizony jó adag tehetség szorult belé, abszolút hitelesen játssza el a pökhendi yuppie át- – vagy inkább vissza- – alakulását. Az okos és emberi rendőrtiszt szerepében egyik kedvenc színészem, Forest Whitaker (Bird, Síró játék, Szellemkutya) csillog, hihetetlen empátiával és humánus színekkel telítve a figurát. De az igazi nagy durranás Kiefer Sutherland (Egyenesen át, Dark City, Nyom nélkül) játéka, akinek hálatlan feladata van: hangjával kell életre kelteni a rosszfiú karakterét, hiszen csak a film végén, egy pillanatra tűnik fel testi valójában. Ezt zseniálisan oldja meg – ez az a film, amit nem szabad szinkronizálni, ritka élmény a fiatal színész hol kíméletlenül nyers, hol kárörvendő hangját hallgatni, nem tudok mást mondani rá: telitalálat!

Mint ahogy telitalálat maga a film is. Feszes, jól felépített, tele fordulatokkal, ügyes ötletekkel. Amikor felmerült bennem egy-egy kötözködő gondolat, a következő snittek egyike azonnal megválaszolta. A színészek láthatóan élvezik a munkát, a rendező hagyja őket játszani – a siker garantált. Abszolút ajánlott mozi, kukorica nélkül, mert a feszültség egy pillanatra sem enged majd elkalandozni.

]{redenc



AZONOSSÁG
(IDENTITY)



Színes, feliratos amerikai thriller, 110 perc, 2003
Főszereplők: John Cusack, Ray Liotta, Amanda Peet, John Hawkes, Alfred Molina, Clea Duvall, John C. McGinley, William Lee Scott, Jake Busey, Pruitt Taylor Vince, Rebecca DeMornay
Forgatókönyv: Michael Cooney
Fényképezte: Pheldon Papamichael
Zene: Alan Silvestri
Rendezte: James Mangoldzte: Martin Scorsese

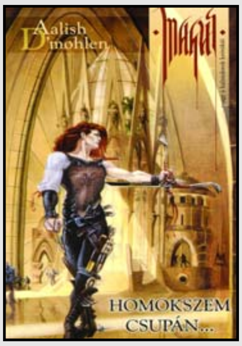
Csak a véletlennek köszönhető, hogy másik filmünk is egyhelyszínes kamaradráma – ám jelen mű sztorijának egyik megválaszolandó kérdése az, hogy vannak-e egyáltalán véletlenek... A forgatókönyvet egy sikeres színpadi szerző, Michael Cooney könyvéből James Mangold és felesége, a film producere, Cathy Konrad írta. Annyit rögtön hozzá kell tennem, hogy a mozi és az irodalom szerelmesei jó pár film és könyv témáját és hatását fel fogják fedezni. Az alapötlet egyenesen Agatha Christie alapművéből, a Tíz kicsi négerből ered: tíz idegen összeverődik egy világtól távol eső helyen, ahol elkezdenek hullani, mint legyek. Nyilvánvaló, hogy a gyilkos köztük keresendő, innentől kezdve már csak az a kérdés: megtalálják-e őt, mielőtt elfogynak... A helyszín ezúttal egy félreeső helyen álló motel, amelyet a hatalmas vihar elvág a külvilágtól. Itt köszön be a Psycho és a Kéjutazás (Joyride), majd jön némi Végső állomás is. A krimi egy ponton ugyanis átcsap misztikumba, és meglehetősen őrült és elképzelhetetlen dolgok kezdenek történni, amiről most persze nem illik beszélnem. A forgatókönyv erénye, hogy a felsorolt „múzsák" elemei mellé jó adag saját ötlet is került a kalapba, és ebből egy fogyasztható – és ami a lényeg: egységes és igencsak csavaros – sztori kerekedett belőle, mely egészen a film utolsó kockájáig tartogat újabb és újabb meglepetéseket. És amikor már azt hiszed, hogy mindent értesz, jön a következő sróf... és a végén egy nagy pofon.

Mint ahogy a Fülke esetében, a jó könyv mellé a zárt helyszín miatt ehhez a filmhez is megfelelő rendező és szereplőgárda szükségeltetett – és ez ezúttal is nagyon rendben van. A 37 éves James Mangold a mai hollywoodi rendezőgeneráció egyik kivételes és igen tehetséges tagja, akinek eddigi minden filmje más-más miatt szerethető: a csendes és gyönyörű Heavy, a remek színészeket felvonultató Cop Land, a mély és szépséges Észvesztő, és a legutóbbi, ugyancsak emberi Kate és Leopold. Az azért kitűnik, hogy Mangoldot igencsak érdekli az emberi lélek, épp ezért nem meglepő ez a filmje sem – már-már klasszikus film noirnak is mondhatnánk, bár a krimit ezúttal elég brutális jelenetek színesítik, amelyeket bármelyik B-horror rendező bevállalna. Ami még közös a fiatal rendező munkáiban, az a remek színészválasztás, és ez ezúttal is működik. John Cusack, a „hollywoodi Jolly Joker" tipikus film noir figura, szinte átmegy fekete-fehérbe a kép, amikor megjelenik, mintha maga Humphrey Bogart jelentkezne be a Máltai sólyomból. A másik remek alakítás kedvencem, Ray Liotta nevéhez fűződik, aki most is hozza az erős, ám rejtélyes figurát – de nagyszerűen játszik John Hawkes, Clea DuVall és Rebecca DeMornay, no meg a pár éve – joggal – a világ legszebb 50 embere közé választott Amanda Peet is. A remek színészi játék és a kitűnő rendezés mellé kiemelendő a nem kevésbé neves zeneszerző, Alan Silvestri ezúttal is igen eltalált zenéje, mely tökéletesen gondoskodik a néző hátának borzolásáról...

Az Azonosság egy ötletes, fordulatos és izgalmas thriller, amely nemcsak a filmben szakadatlanul zuhogó eső miatt ígér jól eső borzongást a nyári kánikulában. A kukorica mellőzése ezúttal is javasolt...

]{redenc

AALISH D'MOHLEN: HOMOKSZEM CSUPÁN...



M.A.G.U.S. Ez az öt betű nagyon sok mindent elárul. Sokaknak a mindennapok része, esetleg egy felejthetetlen emlék mozgatórugója. De sokkal több rejlik mögötte, mint egy játék. Aki csak kicsit is szereti a szerepjátékok világát, az tudja, hogy nem túlzunk, ha azt mondjuk, ez már egy életérzés. Aki csak egyszer is komolyan játszott vele, az biztosan a rabjává vált. Nem csak azért szeretjük, mert az alapoktól eltekintve az egész igazából „hazánk fia”, hanem mert tényleg jó, olyan kidolgozott rendszer, ami bárkinek a becsületére válhatna. A szerepjáték után pedig ott vannak a könyvek, melyek ezen a világon alapulnak, és nem egy esetben képesek olyan hangulatot varázsolni, amire csak egy igazi, több napos játék képes. A nemrégiben megújult – persze csak külsőleg, a régi színvonal maradt – kiadványok pedig újabb izgalmak felé kalauzolják az olvasót. Érdemes megjegyezni, hogy a váltás egyetlen embernek köszönhető – aki ismeri az „átalakulás” történetét, az előtt már világos, mire képes a feltétel nélküli rajongás. Aalish D'Mohlen regényében, két elszánt férfi élet-halál küzdelmét követhetjük nyomon, mely végigível Ynev szinte összes zegén-zugán. Rejtélyek, melyek mentén felbukkannak a pyarroni titkosszolgálat tagjai, harcok, melyek nem kerülik el Gorvik fejvadászait sem. Izgalmas, teljes egészében magával ragadó regény, mely egy pillanatra sem hagyja unatkozni azt, aki a kezébe veszi. Jól felépített jellemek, megfelelően kidolgozott háttér, és olyan fantázia, mely képes igazi életet lehelni egy már létező, de csak részleteiben ismert világba. A sorozat régi rajongóinak „kötelező olvasmány”, de azok számára is melegen ajánlott, akik még csak most fognak elmerülni Ynev mindennapjaiban.

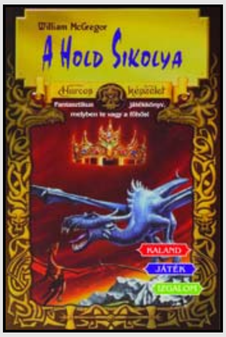
Inomi Kft.

T. H. LAIN: VESZEDELEM A MÉLYBŐL

Furcsa módon ebben a hónapban két olyan könyv is előkerült, mely egy szerepjátékot vesz a történet alapjául, és a játék világába helyezi bele a hősökkel történő eseményeket, a történet magját. Míg az előzőekben a M.A.G.U.S, jelen esetben a Dungeons and Dragons fantáziavilágában tehet egy rövidke utazást az olvasó. A különbségeket ezúttal viszont zongorázni lehet. Sajnos azzal az esettel kell szembesülnünk, mikor egy név mögé búja igyekeznek eladni egy kevéssé eredeti, sablonokból építkező történetet. Kezdésnek elég, ha csak a címet figyeljük meg, ami első hallásra leginkább egy közepesen rossz, B kategóriás horrorfilmet juttat az ember eszébe. Persze a cím még nem minden, adódhat rossz fordításból, és egyébként is butaság lenne csak ez alapján ítélni. Sajnos azonban ezúttal a folytatás sem sokkal kedvezőbb. A történetbe kezdve, túljutván az első pár oldalon felbukkannak a már említett sablonok, melyek igencsak befolyásolják az olvasnivaló értékét. Adott egy falucska csupa jóravaló emberrel, és bizony a gonosz éppen ezen jólelkű polgárokat szemeli ki arra, hogy megvillantsa hatalmát. De felbukkan ekkor négy hős (szerencsére nem hét), akik életüket kockáztatva igyekeznek segíteni a szerencsétleneken. Ezek után természetesen adódik jó néhány fordulat, tragédia, ellentét, s végül győzelem és örök életre szóló barátság. Hiába a részletesen kidolgozott környezet, az érdekes karakterek, ha a fordulatok előre érezhetőek, a cselekmény teljes egészében kiszámítható. De mielőtt bárki arra gondolna, hogy rossz könyvről van szó, az téved, csupán egy olyan témát dolgoz fel, ami már a fantasyn belül is lerágott csontnak számít, így csak az elvakult hívek fogják igazán értékelni.

Deltavision Kiadó

WILLIAM MCGREGOR: A HOLD SIKOLYA

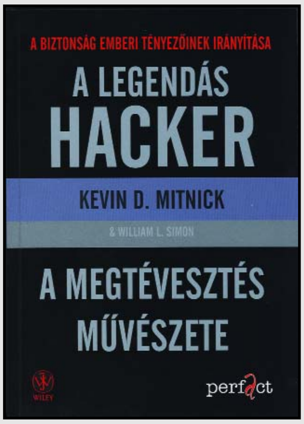


„Légy üdvözölve, képzeletharcos! Ennek a könyvnek nemcsak olvasója, egy személyben főhőse is vagy...”. Ezek a sorok biztosan sok emberben kellemes emlékeket ébresztenek. Mikor először akadt a kezembe a szépemlékű „Kaland, Játék, Kockázat” sorozat első kötete, még igencsak az általános iskola padjait koptattam. Ki ne emlékezne az 'Országúti harcos', 'A skorpiók mocsara', vagy az egyik igazi gyöngyszem, a 'Hóboszorkány barlangjai' című lapozgatós kötetekre? Akkoriban szinte mindenki játszotta, fiúk-lányok egyaránt, ki-ki saját vérmérséklete szerint. Ezek az emlékek jutottak eszembe, mikor a könyvesboltban egy hasonló kis könyvet raktam a kosárba. Az sem meglepő, hogy ismét csak magyar műről van szó, méghozzá a Cherubion kiadó gondozásában. További figyelemfelkeltő tényező, hogy a történet az igencsak ismert Káosz világán játszódik, ahol maga Skandar Graun is kiloccsantott egynéhány koponyát. A történet ugyan magában is élvezhető, de igazából egy folyamatos történet darabja, melynek előzménye, és valószínűleg folytatása is lesz. Feladatunk megtalálni Le Fleuer lovag méltán híres fegyverét, hiszen csak ezzel a mágikus eszközzel diadalmaskodhatunk a gonosz felett. A cselekmény a már jól ismert csatákon és apró fordulatokon alapszik. Ha az ember úgy igazán nekirugaszkodik, akkor egy röpke délután végigjátszható. Ami kétségtelen, hogy ez a könyvecske már csak egyszer élvezhető darab, nem valószínű, hogy az ember másodszor is nekiveselkedik. Talán a hangulat veszett el, de az is lehet, hogy egyszerűen csak megöregedtünk az efféle szórakoztató történetekhez.

Cherubion Könyvkiadó

KEVIN D. MITNICK ÉS WILLIAM L. SIMON

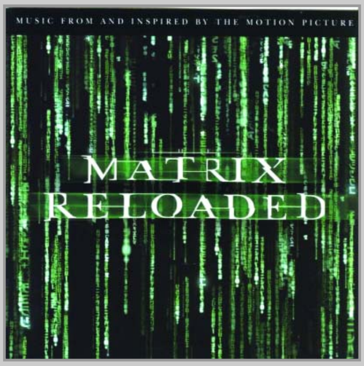
A LEGENDÁS HACKER - A MEGTÉVESZTÉS MŰVÉSZETE



Kevin Mitnick 1995-ös letartóztatásakor a New York Times a „világ legveszedelmesebb számítógépkalóza” című írásával mítoszt kreált az „ártalmatlan” hobbi-hacker köré. Mitnick az igazságszolgáltatásnak köszönhetően öt évet ült, mint kiderült ártatlanul, hiszen a bíróság a mai napig képtelen volt bebizonyítani, hogy Kevin nyerészkedett volna. Mitnick fegyházi büntetését 2000-ben próbaidőre megszüntették, aki annak ellenére, hogy a bíróság további három évre eltiltotta a számítógépek és mindenfajta kommunikációs technológia használatától számítógép-biztonsági tanácsadó céget alapított.

A megtévesztés művészetében a legendás hacker saját tapasztalatai alapján bemutatja a kódtörők összetett elméjét, és különböző üzleti vállalkozások kárára történő valós átveréseken, és csalásokon keresztül bemutatva felfedi, hogyan védekezzünk a biztonságot fenyegető legnagyobb veszély, az emberi természet ellen. Mitnick könyvében érdekes és szórakoztató történetmeséléssel közelít az olvasó felé, akiket a biztonsági sebezhetőség megelőzésére vonatkozó tanácsaival lát el és bemutatja hogyan hozhatunk létre olyan eljárásokat, és kézikönyveket amelyek biztosítják, hogy a cég kifinomult biztonságtechnikai eszközeibe fektetett pénzt ne az ablakon dobjuk ki.

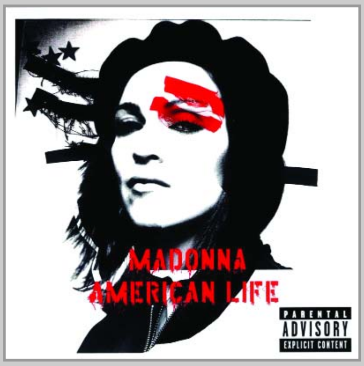
Perfact-Pro Kft



MATRIX RELOADED

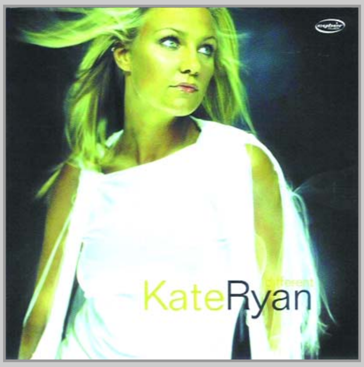
Megérkezett. Négy évet vártunk rá, de végül csak megérkezett. Az újratöltés megkezdődött mind a mozikban, mind zenei téren. Egy olyan jelenséggel állunk szemben, ami mellett csak kevesen tudnak úgy elmenni, hogy ne fűznének hozzá valamit. A folytatás azonban megosztotta a rajongótábort, mind a film, mind pedig a hozzá kapcsolódó zenei album kapcsán. A mozit mindenki nézze meg maga, s döntse el, mi a véleménye, de a zenéhez azért hozzáfűznénk itt néhány gondolatot. Annak idején az első rész zenei kísérete legalább olyan nagyot ütött, mint maga a film. Az alkotók igyekeztek ezt most túlszárnyalni, de véleményem szerint az eredmény kicsit felemásra sikeredett. Hiába a kétkorongos album, a kevesebb ugyanis néha több. Persze jó dolog a játékelőzetes, az Animátrix egy epizódja, és a további extrák, de a hangulat valahol útközben elveszett. Behelyezvén ez első lemezt (inspired by) ismerősökbe (Marilyn Manson, Rob Zombie) és új arcokba botlunk (P.O.D., Linkin Park, stb.). Ismét igen ütős anyagot sikerült ugyan összehozni, de az atmoszféra már nem ugyanaz, hiányzik. Nincs olyan elemi ereje, mint az első rész összeállításának. A második korong (music from) szintén hordozza e gyermekbetegséget: míg a Juno Reactor és Rob Dougan által megalkotott betétek igen erőteljesek és élvezhetőek, addig Don Davis főcímzenéje és egyéb alkotásai (a mozin kívül) nem hatnak többnek egy sima akciófilm átlagos dallamainál.

MADONNA – AMERICAN LIFE



Ismét egy olyan albummal kerülünk szembe, aminek előadóját valószínűleg nem kell bemutatni senkinek, hiszen Madonna neve az óvodásoktól a nagyszülőkig mindenki számára ismerősen cseng. Ez a név szinte már fogalom, csakúgy, mint a mögötte rejlő zenei világ. Egy olyan énekesnőről beszélünk, aki sohasem csinált semmit kétszer ugyanúgy, mindig valami újba fogott, mindig valami extravagánsba, ami biztos, hogy elütött az éppen futó trendektől. S minden esetben sikert sikerre halmozott (legalábbis zenei téren). Valószínűleg nem lesz ez másként legújabb albuma, az 'American Life' esetében sem. Ismét csak szembesülünk azzal az egyszerű tétellel, hogy nem a mennyiség, hanem a minőség számít. Értem ezalatt, hogy a korong mindössze tizenegy – egyesek számára biztos kevésnek tűnő – zeneszámot tartalmaz. De nem akármilyeneket! Az egykor Madonnára oly jellemző lírai számok teljesen eltűntek. Az album teljes egészében a 'Die Another Day'-hez (a lemez nyitó száma) hasonló számokból áll. Madonna „szelleme", lendülete ugyan benne van minden egyes dalban, de azért nem árt kicsit szokni, mert tényleg nem egy jellegzetes hangzásvilággal futunk össze, ha behelyezzük a lemezt egy arra alkalmas szerkezetbe. Nem tudom, ki hogy van vele, de a címadó dal, az 'American Life' rapbetétje első hallásra igen csak meglepő, és többszöri hallásra is igen szokatlan. Ez azért egy kicsit tényleg távol áll Madonnától. Persze biztos lesznek olyanok, akik éppen ezen új oldala miatt „kattannak" rá az albumra, de akik „csak" egy új Madonna lemezt vártak, azok biztos érdekes – és nem várt – élményben részesülnek.

KATE RYAN – DIFFERENT



Ismét csak egy hölgynél maradva, de teljesen más stílusban haladunk tovább. Kate Ryan zenéje sem sorolható teljesen a „kommersz" fajtába, ezúttal viszont leginkább a diszkó, és hasonlóan pörgősebb stílusok kedvelőinek fog bejönni. Emlékszem, mikor először hallottam a 'Désenchantée' című számot, rögtön az a kérdés jutott az eszembe, hogy vajon ki lehet ez az angol csengésű névvel megáldott, de franciául éneklő hölgyemény. Mikor pedig már kicsit járatosabb lettem Kate-tel kapcsolatban, kiderült, hogy Belga nemzetiségű, minek okán mégsem olyan furcsa, hogy dalainak egy része francia nyelven szólal meg. S bár igaz, hogy lassan már ez is divatszámba megy, azért kétségtelen, hogy elég jól hangzik. Fülbemászó dallamok, amiket könnyen megszeret az ember. Lássuk be, ennél többet nem igen kívánhatunk, legalábbis azok, akik ezért a stílusért rajonganak. A lemez egyébként tizenhat szerzeménnyel büszkélkedik, stílusában minden szám a már említett lendületes vonalat képviseli, de vannak kifejezetten diszkóba illő, kevesebb énekes részt és több, csak „zenei" alapot tartalmazó számok is. Akad itt persze „lassabb" felvétel is, de ez sem abból a kifejezetten merengős fajtából való. Mint már utaltam rá, a lemez nem csak francia, hanem angol szövegű számokat is tartalmaz, sőt (szintén igazodván a trendekhez) akad olyan,amit mindkét nyelven meghallgathatunk, eldöntvén, hogy nekünk melyik a szimpatikusabb.

SHANIA TWAIN – UP!

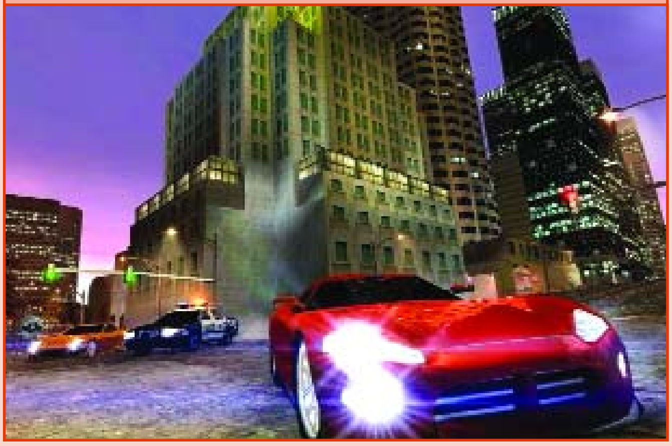
Legvégül egy igazi poptündér és slágergyáros új lemeze kerül terítékre. Azoknak, akik sűrűn hallgatják a különböző popzenei rádióműsorokat, ő sem lesz ismeretlen, hiszen ismertsége mára biztosan megközelíti a szintén ezen az oldalon említett Madonnáét. Shania Twainről azért nem árt tudni, hogy nem mindig utazott ő a zenei szakma ezen vonalán. Mielőtt kilépett volna az igazi ismertségbe, már befutott Amerikában, mint nagysikerű countryénekes. Múltját legújabb albumán sem akarja letagadni, hiszen az, ha akarjuk, rögtön két lemezt is tartalmazhat (sőt, van háromlemezes változat is), melyen az első korong a „pop verziókat" tartalmazza, míg a második korong a „country verzióval" örvendezteti meg a hallgatóságot. Ez már csak azért sem kis teljesítmény, mert a tizenkilenc tracket tartalmazó album magában sem akármi, de ha már rögtön duplalemezes kiadás kerekedik belőle, az már igazán szép teljesítmény. A siker pedig nem kétséges, hiszen már a harmadik szám küzdi fel magát a top tízes listákra. A repertoár pedig igen széles, már persze amennyire poposabb keretei azt megengedik. Mindenki megtalálhatja a maga számára legkedvesebbet, legyen az lassúbb, lírai felvétel, vagy egészen lendületes, életvidám szám. Itt-ott azért érezhető a countrys beütés a az egyes dallamok között az első lemezen is, de ez még véletlenül sem hátrány, hiszen ezáltal igazi „shaniatwaines" hangzást kap minden egyes szerzemény. S bár maga a country – úgy általában – igen távol ál a magyar emberektől, aki szereti, az tényleg nagyon jól jár, aki pedig nem, az legalább kap egy kis pluszt, de tökéletesen elégedett lehet a rádióhoz szokott fülek számára készült első koronggal is.

PIRATES OF THE CARIBBEAN

„Sid Meier nyugdíjba mehet a Pirates!-szel együtt!” – örvendeztek a remek kalózos játék, a Sea Dogs rajongói két évvel ezelőtt. Most pedig itt a folytatás, ami még nagyobb, még szebb, még monumentálisabb, és az új Disney-film marketing-hullámán evezve érkezik júliusban a monitorainkra. Készüljetek jónéhány napi hideg élelemmel: ha csak a fele igaz annak, amit az előzetesek ígérnek, na meg amit az E3-on láttunk a játékból, az év egyik legnagyobb meglepetése lehet a játékból!

MIDNIGHT CLUB 2

A Rockstar csapata a Grand Thef Autóból befolyó dollármilliók számolgatása mellett szerencsére azért dolgozik is, ennek bizonyítéka a Midnight Club 2, ami egy éjszakai illegális autóversenyeket feldolgozó játék. PS2-n és Xboxon már egy hónapja arat, és például gyorsasággal közeleg a PC-s verzió is, amiben Los Angeles, Párizs és Tokió utcáin rendezhetünk felfordulást a Halálos iramban stílusában. Következő számunkba mi is elmerülünk a gyorsulási versenyek, és az autó-tuningolás világában…



TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Nem hiszem, hogy szükséges lenne bárkinek is bemutatni Lara Croftot, a világ legnépszerűbb játékhősét; ahogyan az a tény is közismert, hogy a ’96-os keltezésű klasszikus első rész óta a fejlesztők nagyrészt a közismert copy/paste módszer használatával készítették a folytatásokat. Na, ennek most vége – tették le több alkalommal is a nagyesküt a core designos srácok, a Sötétség angyala alcímet viselő hatodik epizód legalább olyan forradalmi lesz, mint a legelső volt. A következő PC Guruból kiderül, megérte-e bízni a nagy szavakban…

WARCRAFT III: FROZEN THRONE

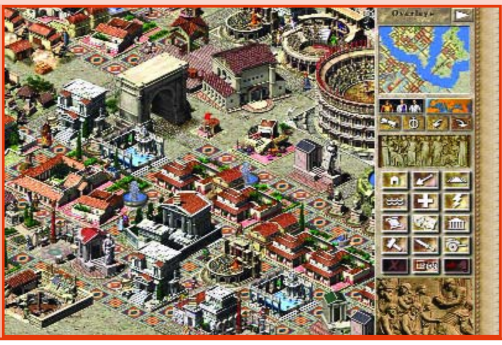
Ha a Blizzard új terméket ad ki a kezei közül, az mindig ünnep a játékosok számára. Hosszú hónapok óta vágjuk a centit a Warcraft III kiegészítőjének megjelenésére várva, és úgy tűnik a türelem a következő számunkra végre rózsát terem. Végre visszatérünk Azeroth háború-sújtotta földjére, és találkozhatunk a régi ismerősökkel, Athrasszal a halállovaggal, Jainával, a varázslónővel, Thrall-lal, az ork hadúrral, és a lénnyel, aki valaha Illidan Stormrage volt, most pedig eszelős tekintettel vigyorog ránk a játék dobozáról.

A következő teljes játék:

CAESAR 3

Júliusban ismét egy igazi klasszikussal örvendeztetjük meg a PC GURU-olvasókat. A Caesar-sorozat legkiforrottabb, legjobb tagja Sim City-stílusú városépítést kínál ókori Római Birodalom egyik feltörekvő kormányzójának szerepében. A „céltalan” Sim Cityvel ellentétben azonban itt konkrét küldetéseket, feladatokat kapunk Cézártól, így a játék sokkal izgalmasabbá, pergősebbé válik. Ha beleunnél a városfejlesztésbe és a lakók pátyolgatásába, biztos fel fog villanyozni a küzdelem a támadó barbár hordák meg-megújuló támadásai ellen. A maga idejében 800000 példányban eladott világsikerű játék nem hiányozhat egyetlen stratéga gyűjteményéből sem!

Minimális gépigény: Pentium 133, 32MB RAM, 150MB HDD



MA MILYEN LEGYEN A MOBILOD?

Ha vezetékes telefonról szeretnél rendelni, hívd a **06-90-432-446** számot!

Ha SMS-ben szeretnél rendelni, küldd a kiválasztott logó vagy csengés kódját SMS-ben VODAFONE, PANNON és WESTEL mobilról a **06-90-626-626** számra.

nyomd a szöveget!

TEXT BOY
www.textboy.hu

Új logók

PG73174, PG73182, PG73062, PG73027, PG73077, PG66263, PG73118, PG73152, PG73166, PG73162, PG73168, PG73612, PG73661, PG73636, PG73661, PG73660, PG73661, PG73663

LOGÓK MÁR ALCATELRE IS!

Ha Alcatel 310,311,511,512-es telefonod van, akkor küldd el sms-ben a logó alatt látható kódot és utána AL. pl:PG50001 AL

Logók Alcatelre!

PG52328, PG52329, PG52330, PG52331, PG52332, PG52338, PG52339, PG52340, PG52341, PG52342, PG52343, PG52344, PG52345, PG52346, PG52347, PG52348, PG52349, PG52350

Top csengések

- ATB - 9PM PG00321
- Batman PG00322
- Bon Jovi - Living On A P. PG00325
- Britney Spears - Lucky PG00328
- C. Aguilera - Come On Over PG00329
- DJ Quicksilver - Free PG00334
- Eminem - Guilty Conscience PG00335
- Eminem - Kim PG00336
- Ursula - Das Boot PG00336
- Al Bano - Azzurro PG00337
- Eminem - Still Don't Give A Fuck PG00337
- Jennifer Lopez - Waiting For Tonight PG00344
- Foo Fighters - Learn To Fly PG00338
- Green Day - Basket Case PG00339
- J. Lopez - Lets Get Loud PG00343
- Limp Bizkit - My Generation PG00348
- Outkast - Ms. Jackson PG00353
- Papa Roach - Last Resort PG00354
- Pablo Benzalo - Operation Blade PG00356
- Red Hot Chili Peppers - Californication PG00358
- Ricky Martin - She Bangs PG00365
- South Park PG00383
- U2 - Beautiful Day PG00385
- McDonald's PG00405
- A-HA - Take On Me PG00406
- Tequila PG00411
- Depeche Mode - Just Can't Get Enough PG00412
- D. Mode - Strange Love PG00413
- Beatles - Yesterday PG00435
- Madonna - American Pie PG00441
- James Bond - Goldfinger PG00444
- AC/DC - Highway To Hell PG00446
- Emilia - Big Big World PG00467
- Titanic - Intro PG00476
- Titanic - Theme PG00477
- Örömóda 1. .... PG00556
- Örömóda 2. .... PG00557
- Wheatus - Teenage Dirtbag PG00603
- Bloodhound Gang - The Ballad Of Chasey Lain PG00604
- Linkin Park - One Step Closer PG00606
- Nirvana - Come As You Are PG00608
- Rém rendes család PG00654
- Celine Dion - Titanic PG00706
- Crazy Town - Butterfly PG00707
- Led Zeppelin - Stairway to Heaven PG00712
- Jennifer Lopez - Play PG00717
- Alizée - Moi Lolita PG00720
- French Affair - My Heart Goes Boom PG00733
- ATB - Let You Go PG00755
- Geri Halliwell - It's Raining Men PG00778
- S. Mumba - Baby Come On PG01152
- Michael Jackson - You Rock My World PG01165
- Az Operaház Fantomja PG00316
- Gorillaz - 19-2000 .... PG00778
- Korn - Freak On A Leash PG00781
- OPM - Heaven Is A Halfpipe PG00783
- Robbie Williams - Eternity PG00784

Csengőhangnál írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG03270 AL
Nokia-NO/Sagem-SA
Motorola-MO
Ericsson-ER/Alcatel-AL
Siemens. Ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy S45, S50, S55.

RENDELJ LOGÓT ÉS KÉPÜZIT MÁR SIEMENSRE IS!

Új csengések

- A Touch of Class - New York City PG02191
- Skyland - Mindenki itt... .... PG02192
- Tiziano Ferro - Rosso Relativo PG02193
- Dj Neval vs. Tcha - Technoline PG02185
- Emilia - Valahol PG02184
- Rachel - Year 3000 .... PG02186
- Splashboy feat. Nuber - Question of Time PG02197
- Zanzibár - Szerelemről szó sem volt PG02198
- Coldplay - Clocks PG02199
- Help - Tiéd a dal a szerelemért PG02200
- Supermen - Surfpunk PG02201
- Scooter - Weekend PG02202
- Együttesek - Ahogy nézlek PG02203
- Gareth Gates - Anyone of Us PG02204
- Ruby Rabi & Lola - Őrült szerelem PG02205
- Blue feat. Elton John - Sorry Seems to Be the Hardest Word PG02206
- V-Tech - Enek az esőben PG02207
- Trapi - Nemzetőr PG02208
- 50 Cent feat. Nate Dogg - 21 Questions PG02210

Több szólamú csengések

Költöztess be egy egész zenekart a mobilodba!

- Kraftwerk - Somebody Dance PG150029
- Kylie Minogue - Love at First PG150031
- Mad about You PG150032
- Madonna - Casting a Connection PG150036
- Madonna - Like a Prayer PG150041
- Madonna - Like a Virgin PG150042
- Madonna - Music PG150043
- Madonna - Papa Don't Preach 1 .... PG150047
- Madonna - Papa Don't Preach 2 .... PG150048
- Madonna You'll See PG150049

Nokia (NO): 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910, 9210, Siemens (SI): C55, S55, Samsung (SA): S100, S105, T100, T400, V200, V205, C100, N400, A800, Motorola (MO): T720, T721, T725, C330, A835, C350, E380, V600, Sony-Ericsson (ER): T300, T310, P800, Panasonic (PA): GD67, GD87, Sharp (SH): GX10.

Küldd el a kiválasztott csengőhang számát és mobilod típusát a **06-90-626-626**-os számra!

Ilyen egyszerű:
1. SMS-ed el a csengés számát és telefonod típusát, pl. PG100042 SI.
2. SMS-ben küldünk egy Wap könyvjelzőt vagy címet.
3. Ha Nokiád van, mentsd el, majd lépj meg a könyvjelzőként és lépj rá. Ha nem Nokiás vagy, írd be a telefonod böngészőjébe és lépj be oda.
4. Töltsd le a csengést!

Új képüzenetek

PG103856, PG103849, PG103850, PG103851, PG103727, PG103728, PG103715, PG103852, PG103853, PG103854, PG103730, PG103741, PG103742, PG103724, PG103858, PG103866, PG103867, PG103709, PG103710, PG103711, PG103712, PG103870, PG103871, PG103876, PG103714, PG103716, PG103717, PG103718, PG103805, PG103806, PG103807, PG103722, PG103723, PG103731, PG103732

NYERD MEG EZT A KLASSZIKUS VW BOGARAT!

Küldd el SMS-ben a PGBOGAR szót a 06-90-631-050-es számra és felelj 10 egyszerű kérdésünkre - ha sikerül, Tiéd lehet a képen látható klasszikus VW oldtimer bogár!

EZZEL AZ AUTÓVAL TE LESZEL A NYÁR KIRÁLYA!

PGBOGAR
06-90-631-050

TALÁLJ TÁRSAT SMS-BEN!

SMS társ

SMS-ben küldd a PGTARS szót a **06-90-631-666** számra! Rendszerünk ezután megkeresi Neked a hozzád passzoló legalkalmasabb alanyt, és máris SMS-ezhettek a legjobban használható ...

AZ SMS DÍJ CSAK 76 Ft+ÁFA

Infó: 06 (1) 455-72-01 TeleMedia Kft.

A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. Logo és csengés: 380 Ft+áfa/SMS. Operátoraink az ... csak Nokia, Alcatel illetve Siemens ... telefonjaira tudjuk küldeni. TeleMedia Kft. hívás ügyfélszolgálat: 06-1/455-7202

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Sashegyi Zsolt (Sasa), Hanula Zsolt (Hancu)
HW szerkesztő: Kovách Kornél
CD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Kolozsvári Zsófia

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkesztőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Szilágyi Katalin Tel: (06-1)-888-3454
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel Tel: (06-1)-888-3451
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai
A LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül, RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER, üzemanyagtöltő állomásokon.

Terjesztés gondozása:
HÍRVILÁG PRESS Kft.
Tel./Fax: 411-0491, E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net

2002. II.félévi átlag terjesztett példányszáma a MATESZ által auditálva: 24672/hó

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
terjesztes@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1696 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7776 Ft (6 szám), **egész évre:** 15552 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában** (**Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900**), átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban**.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3888 Ft (3 szám), **fél évre:** 7776 Ft (6 szám)
egész évre: 15552 Ft (12 szám)

Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.

Lapunkat rendszeresen szemlézi Magyarország legnagyobb médiafigyelője az
»OBSERVER«
BUDAPESTI MÉDIAFIGYELŐ KFT.
1084 Budapest, Auróra u. 11.
Tel.: 303-4738, Fax: 303-4744
E-mail: marketing@observer.hu
http://www.observer.hu

A PC GURU tesztgépeit a ***CASE Hungary Kft***. biztosította.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.

A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

internetezzen két nyáron fél áron

0 Ft
bekötési díj, bármelyik ajánlatunkat is választja!

4 hónapon keresztül
50%
havidíjkedvezményt adunk!*

Az első 500 előfizető egy digitális kamera** vagy az akciós havidíjkedvezmény közül választhat!

szélessávú internet • 24 órás online kapcsolat • fix havidíj

Itt az alkalom, hogy idén, sőt jövő nyáron is fél áron internetezzen! Fizessen elő a chellóra, hogy 2003-ban az előfizetés első két hónapjában és 2004 júliusában és augusztusában is az előfizetési díj feléért száguldozhasson a világhálón! Amennyiben a kamerát választja, forgasson le vele egy maximum 1 perces kisfilmet és küldje el a kamera@chello.hu e-mail címre, mert a legjobb házi-videók készítői ingyenes chello előfizetést nyerhetnek.

Az akció további részleteiről felvilágosítást telefonon, az ügyfélszolgálati irodáinkban, üzletkötőinknél, a viszonteladói boltokban és honlapunkon kaphat.

www.chello.hu ✆ 06-40-333-872

chello™
szüntelen szórakozás

szélessávú internet
UPC
kábelen

szórakozás információ kommunikáció

A neved fényárban,
tested a bulvárban...
Megjelenés: 2003. Május
The Sims
Superstar
Tör ki a mindennapok monoton mókuskerekéből
a sztárvilág színpompás világába mint szupermodell,
mozisztár vagy popdíva. Irány Stúdióváros, ahol elmerülhetsz a sikerekben és csillogásban, no meg az iszapfürdőben. A hírnév és gazdagság persze nem jön könnyen — folyamatosan képezned kell magad, vezetned karriered, vagy a sztárgázsi után a következő állomás az idegösszeroppanás. The Sims™ Superstar — hozz létre sztárokat, majd éld át az álmaikat. Vagy rémálmaikat.
www.thesims.com
PC CD-ROM
EA GAMES
Challenge Everything
ea.com